

電腦遊戲的超強資訊 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界
PC CHAMP
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
一九九七年九月號
101
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
本期光碟提供
超級試玩DEMO
實用工具軟體
精緻桌布
NEW GAMES STATION
上帝也瘋狂III 長弓攻擊戰鬥直昇機II
阿卡尼亞傳說III 星戰反抗軍
銀河飛將V：神諭 雷神之鎚II
模擬城市3000 國王密使VIII：永生面具
無限飛行II 太平洋元帥
14款重量級國外HOT GAME報導
辣片追緝令
仙劍奇俠傳WIN 95版 軒轅聖戰錄
瘋狂醫院3 悅樂之學園
暗棋總動員 女神學園
魔空霸傳 大魔王物語
8款熱呼呼的中文遊戲報導
ゲームFOCUS
一文字武 放課後マリア俱樂部
AKIKO HARD 土俵之嵐
惡夢95 青い果實の散花
三國演義三國正史
龍王三國演義
無人島物語R 誘惑
攻城略地
霹靂幽靈箭完全攻略手札
虎將神兵之平亂大事記
魔法門之英雄無敵II－稱霸秘笈
少女魔法師－學習過程記事
唯GAME論
HR2 噴射戰鬥機III
東方特快車
PGA高爾夫公開賽
炸彈超人 血祭
魔法氣泡 POD賽車
等14篇見解獨到の精彩評論
專題企劃
霹靂新紀元－霹靂幽靈箭深入報導
特別報導
獨家專訪Interplay Production：
深入該公司偷窺下半年強檔遊戲
ROBOT COMMANDER
攻殻の司令
4 712063 000052
全球華人電腦門市．書局均售 香港HK$65 馬來西亞RM$25 加拿大CAD$17 美國US$12.95

4對1智慧型搖桿

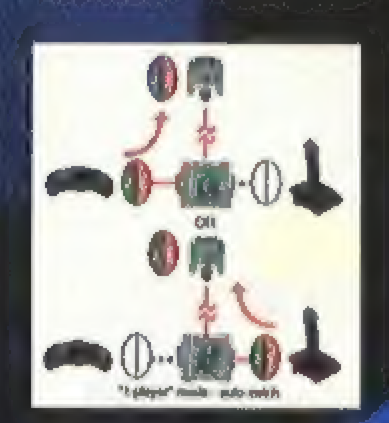
自動及雙打切換器

可串接四隻搖桿（或賽車方向盤等）

“單打模式”時，輕按A按鍵即可任選其一使用

“雙打模式”時，可選搖桿1及2玩雙打遊戲

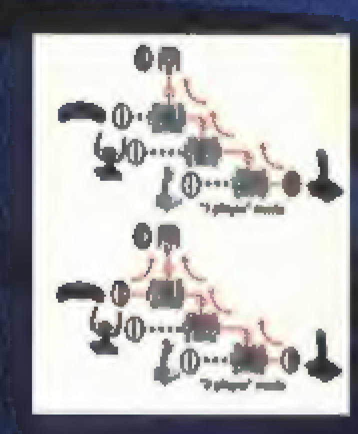
基於遊戲埠之設計，IBM PC可同時支援兩隻搖桿(1&2)但是每隻搖桿只具有2個功能鍵，市面上具有額外功能之高級搖桿(如：四個功能鍵，油門控制，方向舵控制等...)均使用第二隻搖桿之功能



當您選擇“單打”時，AlfaTwin成為一個自動切換器，您可接上兩隻搖桿，並可按功能鍵A以選擇其一來配合遊戲軟體使用，此時，該搖桿之額外功能均能被支援使用



當您選擇“雙打”時雙打小精靈可同時支援兩隻搖桿在雙打遊戲軟體下進行雙打但是，為避免互相干擾，各搖桿之額外功能均未被支援使用

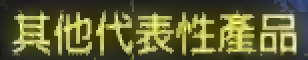


您最多可使用3個雙打小精靈來串接4隻搖桿以方便配合遊戲使用雙打小精靈長達1.8公尺之連接可將雙打小精靈引到桌上以省卻您需自電腦後方拔插搖桿街頭來換搖桿之麻煩.

1. 可用於任何PC搖桿
2. 安裝容易不需驅動程式
3. 自動切換時不斷電，不會遺失可程式搖桿 儲存之資料

NEW

AlfaQuad



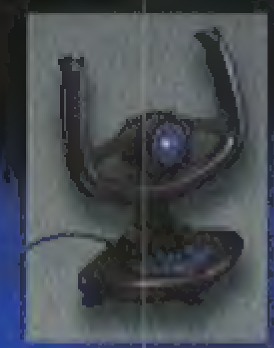
其他代表性產品



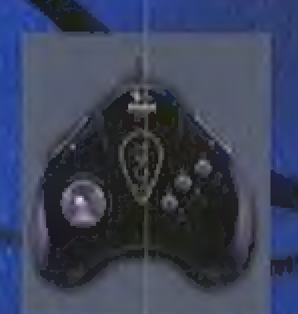
1.司令官可程式搖桿



2.夜光軌跡球



3.司令官駕駛模擬器



NEW 4.精靈蝙蝠俠



歌騰資訊股份有限公司

地址:台北市八德路一段五號二樓之二

TEL:886-2-322-3220 BBS:886-2-357-9920

美國搖桿同業（Gravis）致賀函

在此通知貴公司，雙打小精靈（AlfaTwin）已完整無損的運送到達，同時我也已用雙打小精靈連接過七種搖桿完成測試它的工作情況完美無瑕，如下圖所示:



我不必拔掉任何連接線，就能完全連結上這搖桿使用，在此我不能說什麼，除了表示“恭喜你們擁有此項好產品”

Edu Oskam，Technical Support Specialist(Europe/Holland)敬上

英國

★這一種適用於所有的15-pin遊戲控制器之自動切換及雙打控制器，在自動切換功能時，所有搖桿之額外功能如舌力桿...均能被支援...已可在市面上用低於20英磅的價錢買到.

(摘錄於Gold-Award，PC Format9/96)

★不需用任何驅動程式且不需裝在你電腦內...這真是太容易使用了-雙打小精靈忠實的達成它的任務，並且擴大了電腦遊戲的使用空間...實在是非常的好用...（摘錄於Best buy，CD ROM Today6/96)

日本

★個人電腦要成為一種受歡迎的遊戲硬體設備...雙打功能是不可或缺的使用一個個pad對鍵盤玩雙打，是多麼的無趣啊!...現在我們可以使用雙打小精靈了.（摘錄於DOS/V 3/96）

德國

★因為簡易的”即插即用”安裝和可以39馬克低價取得，這個好用的產品，已自行推薦給每一個電腦玩家.(摘錄於PowerPlay9-95)

★最令人困擾的個人電腦使用問題被解決了...一個40塊馬克的裝置涵蓋了這麼多的功能，在你使用了幾分鐘後，你將會發現不能沒有它.

（摘錄於PC-Play7/96）

★雙打遊戲的神奇新字，就是”雙打小精靈”(AlfaTwin)

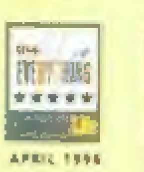
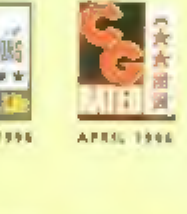
(摘錄於PC Game9-96)

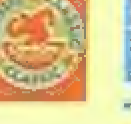
★一個簡易而獨創的電腦搖桿轉換器”雙打小精靈”來自智恩科技，只要大約40塊馬克，你就可在獲得一個聰明的搖桿轉換器供雙打模式使用...簡捷的使用性能、好的品質價格比和完美的功能是雙打小精靈的品質保證，這些保證以使得雙打小精靈變成電腦玩家不可或缺的配件.

(摘錄於PC Action8/96)

特殊技術成就獎

榮獲1996年美國3C展最佳電腦搖桿獎




歌騰倍能 GrIP

新搖桿進化論，全世界第一套真正支援四人多鍵的數位搖桿系統



讓您享受4人同時較勁，各擁有8顆威力按鈕的瘋狂樂趣！

相容所有遊戲軟體

- 可連接一至四支搖桿以達到真正多人同遊。
- 在Windows 95 底下，可讓您簡單地程式化你的搖桿按鍵(同時也可以在DOS遊戲中使用這些設定)。
- 使用倍能GrIP數位介面，可提升在遊戲中12-15%的效率。
- 倍能GrIP可支援每一個符合DirectInput的Windows 95 遊戲與DOS下的熱門遊戲。



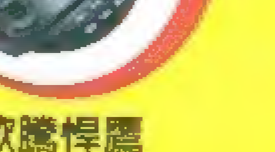
歌騰資訊股份有限公司
地址：台北市八德路一段五號二樓之二
TEL:886-2-322-3220 BBS:886-2-357-9920

歌騰火鳥二代

歌騰雷鳥


歌騰白鷲


歌騰倍能Ramp



歌騰悍鷹


歌騰黑鷹


歌騰GAME PAD


歌騰可調速遊戲卡



創意生活,關懷文化

總代理 宏廣公司

代理發行 富峰群企業 台北縣永和市中和路343號 7F-3 Tel:(02)2320033 Fax:(02)2312679

沒錯!就是些IC啦, RAM啦, CPU啦, 電阻啦....就是這些有的沒的啦!!
反正就是你電腦裡面那一堆看起來不怎樣,
但買起來又比貴的那些零件啦!
但是.....
他們好像快鬧翻天啦!!!!.....在你的電腦裡!!



研展開發 BYTE SHOCK!

代理發行 富峰群企業 台北縣永和市中和路343號 7F-3 Tel:(02)2320033 Fax:(02)2312679

公元2140年
地球在遭遇了數場全球性的戰爭與環保的嚴重災難後
人類的生存環境已受到了毀滅性的破壞
此時..
地球上形成了兩大軍事對立的政權..UCS與ED
由於戰爭所造成的環境破壞
使得地球上適合人類所居住的地區所剩無幾
為了爭奪這僅存的有效資源
UCS與ED雙方均投入了巨大的軍事實力
為了爭佔資源區相互較勁
今年,雙方的軍事緩衝區已完全消失
.....

局勢空前緊繃,戰火一觸即發

請密切注意.全球第一支PC-Game MTV將於台灣進行首播.只要你發現公元2140的MTV於那個電腦遊戲的節目頻道進行首播.就快將你所看到的節目頻道.節目名稱.播放時間與遊戲名稱寫在名信片後面寄回本公司.前100名將可於公元2140上市時獲得公元2140一套並還可獲原版公元2140MTV錄影帶一支!!只有100名哦!! 每人限寄一張!! 速度要快!!!

為回饋消費者.本公司將不惜成本.於上市的前3000套公元2140中附送原版MTV錄影帶一支.送完為止.請密切注意上市日期.

在歐洲.公元2140一上市即超越了"紅色警戒".勇奪全歐排行榜第一名!
在台灣.你將不只是享有這套青出於藍的遊戲.您還將體驗全中文化(畫面.語音)的極致超震撼性演出!!!!

公元 2140

[完全中文版]

即時軍事戰略遊戲.網路支援

研展開發 TopWare

代理發行

富峰群企業 台北縣永和市中和路343號 7F-3
Tel:(02)23200033Fax:(02)2312679

霹靂嬌娃

動作+解迷+文字冒險的新型態遊戲！

●可扮演克莉絲、瑪麗安、安兒三種角色，多種故事情節發展！……

●全程精彩動畫

●多現劇情發展

●懸疑辦案過程

●激烈警匪槍戰



彩虹高科技股份有限公司

北區：台北市八德路一段30號2樓
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)391-2484

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂價：700 元
歡迎郵購，九折優待。
劃撥帳號：18064246
戶　名　：陳重慶

日本『卒業Ⅱ』著名總企劃：鹿妻秀行最新養成RPG傑作！

銀河守護團

將在守護者的維繫下…和平未來，大銀河裡的動盪不安…

大製作陣容：
「幽遊白書」人物原畫：加藤奈之
「卒業Ⅱ」總企劃：鹿妻秀行

內附CD
原音遊戲
主題曲

新類型養成RPG特色：
- 安排每周行程來執行各種工作任務。
- 依每各角色對話內容來進行角色事件設定。
- 依不同角色的特性和工作類型來處理不同事件完成任務。


日本Imagineer公司授權總代理



彩虹高科技股份有限公司

北區：台北市八德路一段30號2樓
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)391-2484

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂　價：780元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶　名：陳重慶

魔與神…

於人間大戰七天七夜…

萬物失其居所

死屍遍野…

洪水猛獸猖獗…

人們只願忘記這段血腥…

在這不穩定的平衡下苟活偷安……

魔神爭霸

FOR WINDOWS95



彩虹高科技股份有限公司

北區：台北市八德路一段30號2樓	中區	南區
TEL:(02)356-9166	TEL:(04)338-0287	TEL:(07)348-7350
FAX:(02)391-2484	FAX:(04)338-0285	FAX:(07)348-7351



日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市復興北路2號5F13室 tel:02-7212592 fax:02-7116259
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988


TGL
FARLAND STORY
銀翼傳承
這是傳說中的冒險劇情!
即是新的旅程將要開始!
自Farland-Story系列以來首次採多種結束方式
隨著玩家的同伴組合方法,
而產生不同的結局和故事內容
日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
軟體世界



宇宙掀起電玩風暴，地球

英特衛四大天王即將登陸全球，地

巫毒小子 —"全程中文版"

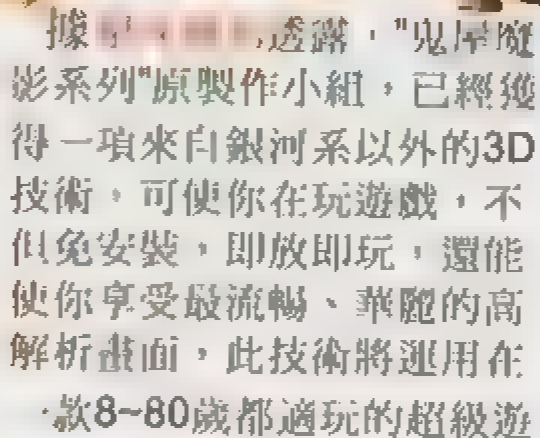


據[illegible]證實，繼超級寵物蛋之後，又有一位身懷絕技的巫毒小子，運用絢麗的即時動畫和神奇的各式魔法，成為各星球年輕人的新寵、近期他將以全程中文化的方式訪問地球，必將造成一股巫毒旋風。



過去鬼屋魔影襲捲全球，今日，"巫毒小子"再創3D冒險新紀元！！
人氣指數200%

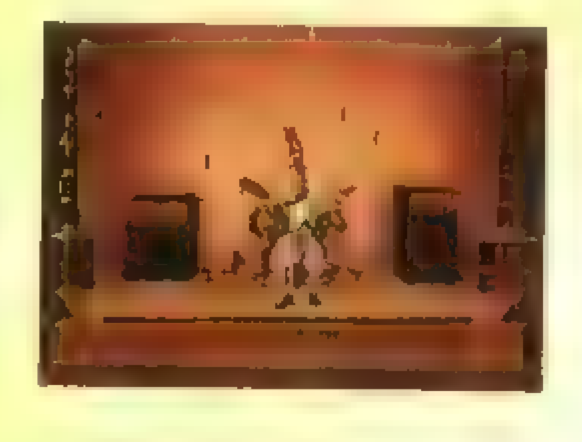




據[illegible]透露，"鬼屋魔影系列"原製作小組，已經獲得一項來自銀河系以外的3D技術，可使你在玩遊戲，不但免安裝，即放即玩，還能使你享受最流暢、華麗的高解析畫面，此技術將運用在一款8~80歲都適玩的超級遊戲，並列為此小組最高機密。

痞子英雄 —"爆笑新主張"

火星外電:地球上已出現一套色香味俱全的全方位爆笑遊戲，超過100幅細膩的手繪背景、多位令人發噱的點心造型以及令你[illegible]的故事情節。香腸英雄、冰淇淋辣妹、餅乾酷哥...，將以最無厘頭的風格，顛覆你的喜感神經



提防過於興奮當心笑破肚皮！

PS.心肺功能不足者，玩此遊戲請隨身攜帶氧氣筒，以免笑到缺氧



第一套結合冒險、3D-DOOM-LIKE的遊戲，冒險中有痞子的風格，DOOM中有英雄的影子，滿足新人類有點皮又不太痞、有點酷又不太酷的英雄個性！



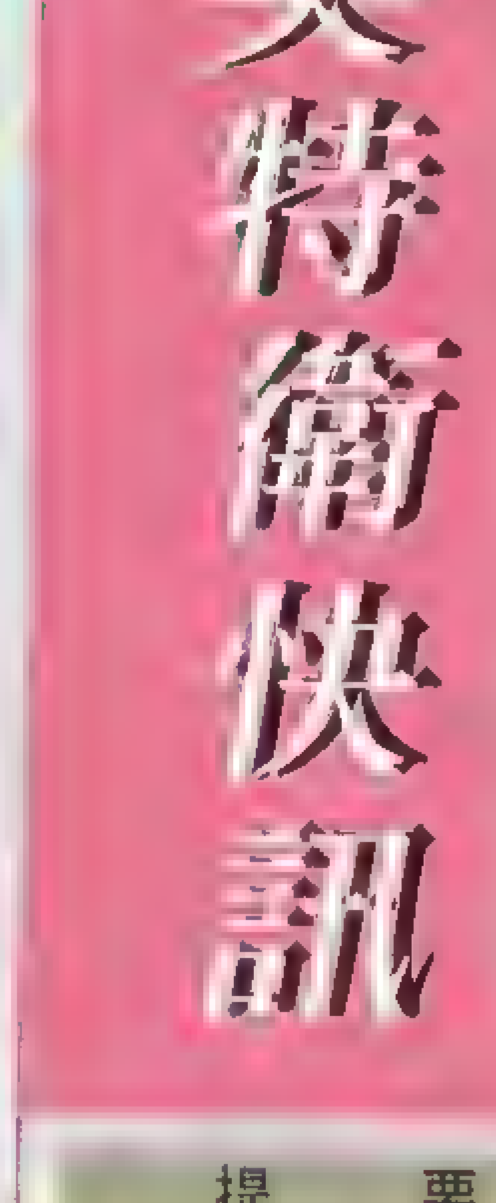
TEL:(02)999-6768
WWW.INTERWISE.COM.TW

PC即將淪陷！
球人全面戒備！！

97GT体感賽車
-- [illegible]

"讓快感也致命，驚爆也熄火！"

據路透社報導，全球正在全面通緝一部被開滿超速罰單的賽車遊戲，由於它擁有9部法拉利、藍寶基尼....等性能各異的名跑車，曾在美國大峽谷、法國石板街道、巴西產業道路...等多國公路出沒，並擊毀了致命快感2及驚爆[illegible]系列優良跑車，各地警察至今未能一睹車型，請各位玩家來電通報，小心注意！



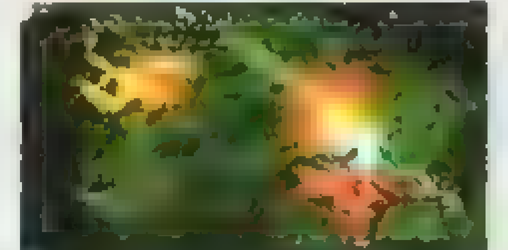
	97GT体感賽車	致命快感2
跑車總數	[illegible]	[illegible]
跑道個數	[illegible]	[illegible]
跑道型式	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

毀天滅地
"任你使壞"

SOS！！月球發出緊急求救！反抗軍正與傭兵展開一場生死決戰，E3基地已被佔領，天旋地轉的戰機群已全面被摧毀殆盡。地球聯軍發出全面通告，號召各地戰鬥高手前往援救。







9

英特衛快訊

提　要

Interwise

★ 英特衛集團已與以"鬼屋魔影"著稱的INFOGRAMES和"EF 2000"聞名的OCEAN集團簽約，正式代理其一系列新產品。

以下各產品商標均屬原公司所有

MICROTIME™





MICROPROSE

幽浮啟示錄

X-COM APOCALYPSE

The truth is coming.

And it's out there looking to kick some ass.

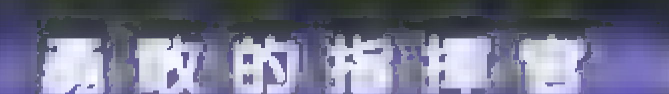


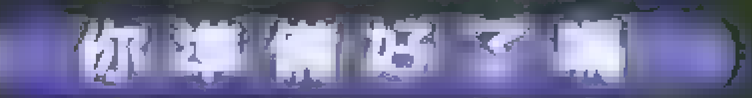
展現最先進的即時／回合制作戰系統

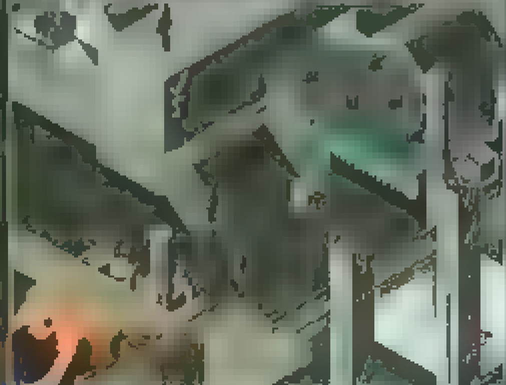
阻止異次元外異形生物的滲透入侵

解開神秘的 X 檔案









and X-COM APOCALYPSE

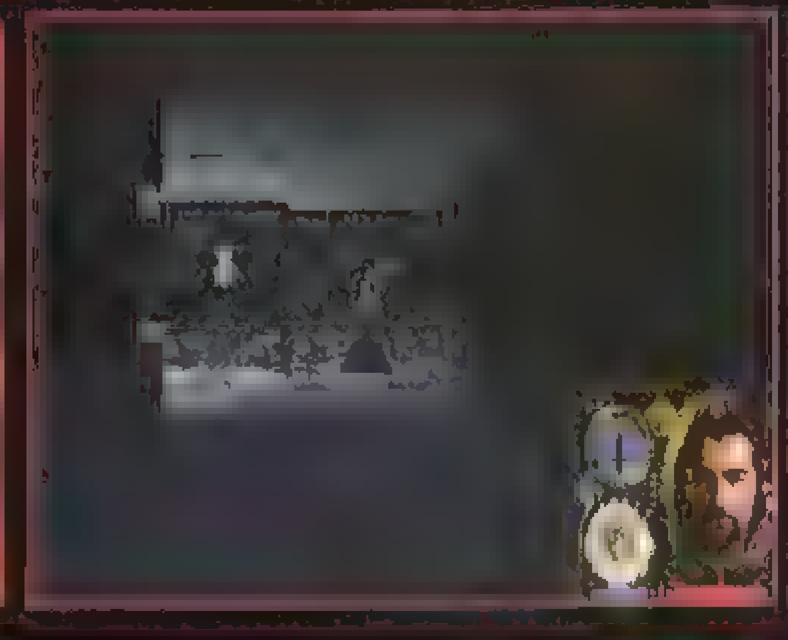


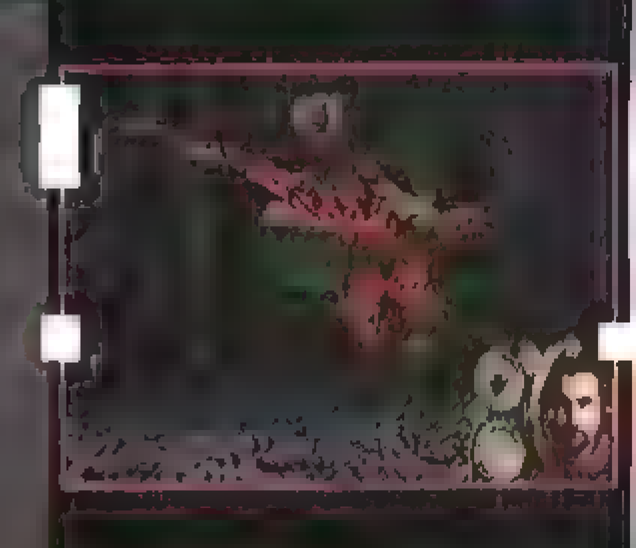
台灣區獨家代理

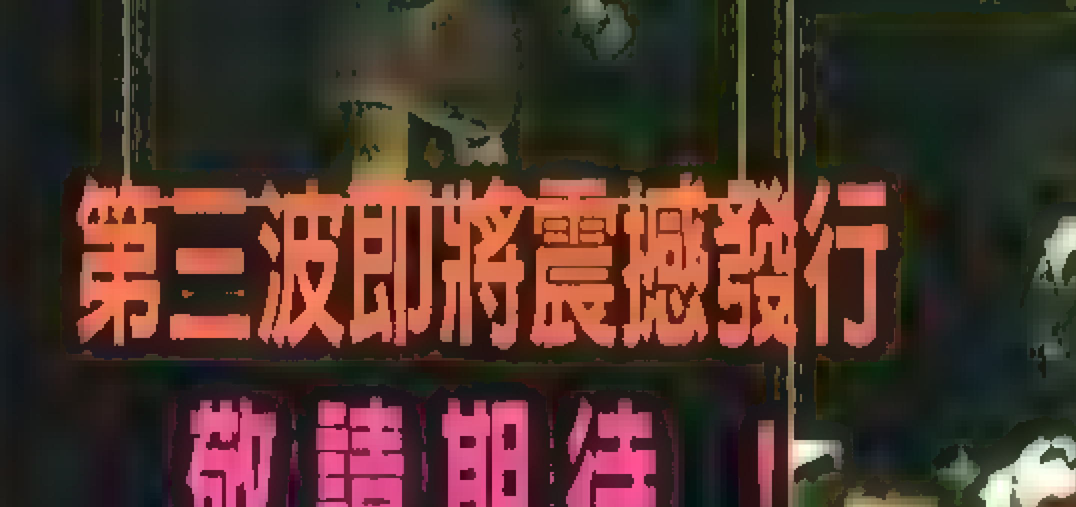
第3波


KOEI
Designed for
Microsoft®
Windows®95
中文版
水滸傳
天導一〇八星
86年7月底
去年，『三國志V』裡的三國英雄們陪您度過快樂的暑假，
今年，「水滸傳」裡的宋江、林沖、武松等一百零八條好漢，
邀您在暑假期間和他們一起落草梁山泊，
打倒高俅！復興宋室！
遊戲及攻略本
全省同步發售
代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司





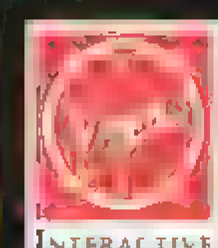




LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY

Westwood

各位RPG角色扮演遊戲迷，久違了！
暌違三年，耗資近億製作，四片光碟超大容量
WESTWOOD金牌小組1997超重量級RPG遊戲



第3波文化事業股份有限公司
TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
http://www.acertwp.com.tw

即將席捲寶島　　暑假超級強片

美國大聯盟 職棒遊戲

SS、PS電視遊樂器完全移植震撼名作

★超過800位現役大聯盟球員真實資料及明星球員卡

★美國大聯盟職棒28座3-D球場完全真實重現

★遊戲中有⋯「擊力道控制，⋯」

★本遊戲支援Windows95中文系統、鍵盤、GamePad⋯VGA⋯



代理發行

第3波文化事業股份有限公司

TEL (02)87803636 FAX (02)87875656

TEL (04)2274467 FAX (04)2274492

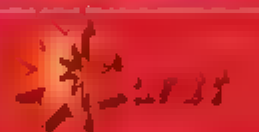
TEL (07)2254886 FAX (07)2254893

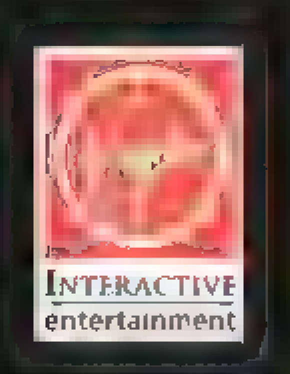
BBS (02)7225308 (07)2254993 http://www.acertwp.com.tw











"雙生子"又回來了！

3D立體冒險遊戲經典之作

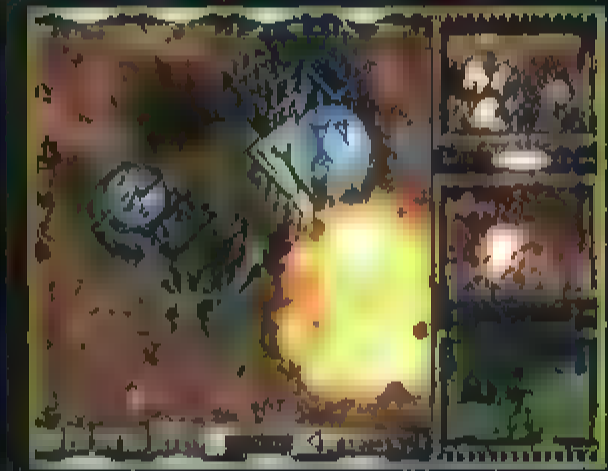
雙子星傳奇 II

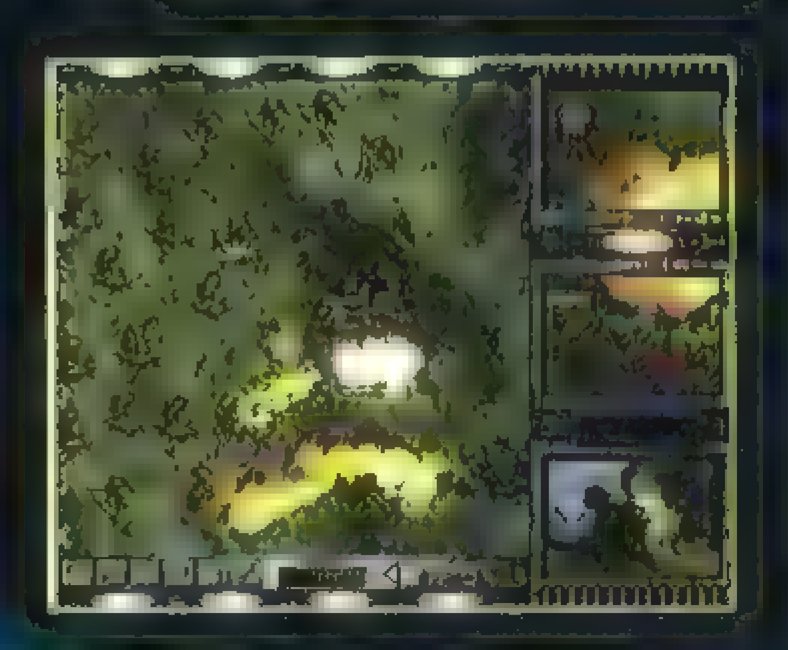
twinsen's Odyssey

台灣獨家代理商
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1　TEL:(02)87803636 FAX:(02)87875658
台中分公司台中市西區忠明南路278號　TEL (04)2274467 FAX (04)2274492
高雄分公司高雄市中正 路18號10F　TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
BBS (02)7225308 (07)2254993　http://www.acertwp.com.tw



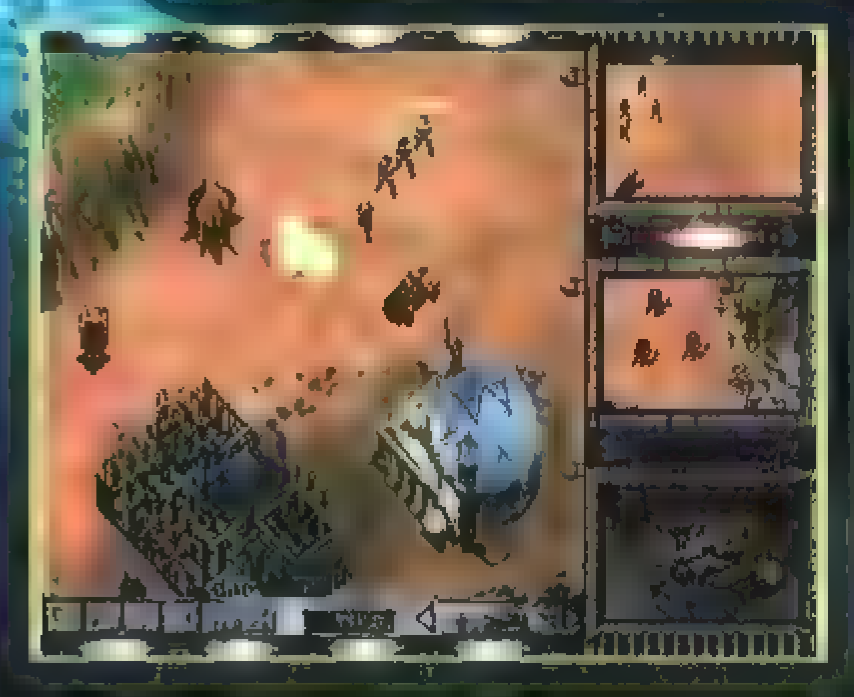




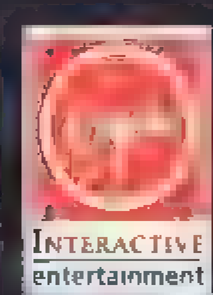


或是全力迎戰？

即時戰略力作







第3波文化事業股份有限公司

http:// www.acertwp.com.tw

KOEI

Designed for Microsoft® Windows®95

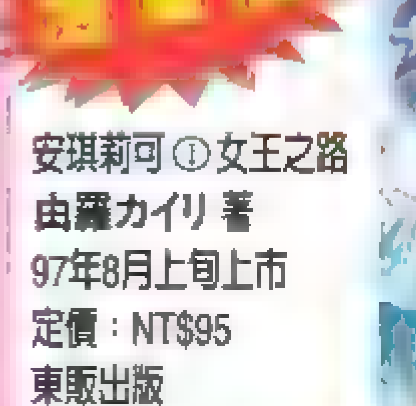
86年9月下旬
歡樂上市！

安琪莉可 女王之路

中文版

アンジェリーク Special

在浩瀚的銀河宇宙中，你被選爲新宇宙的下任女王候選人，
在九位守護聖的協助下，以培育小行星的方式參加甄試。
你是能通過甄試贏過對手、榮登女王寶座？
還是一不小心與守護聖墜入愛河、不愛江山只愛英雄呢？



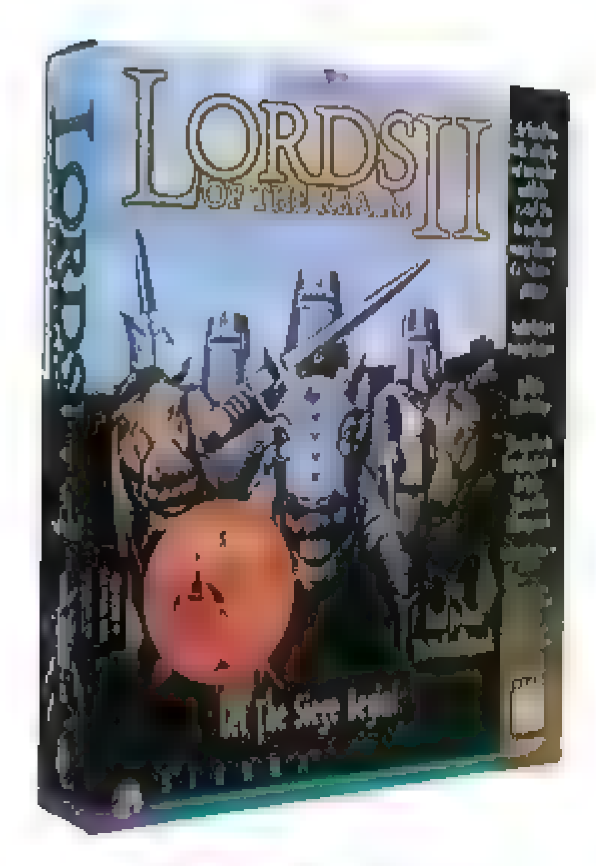


代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL (02)87803636 FAX (02)87805656
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL (04)2274467 FAX (0402274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL (07)2254886 FAX (07)2254893
BBS (02)7189264 http://www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名稱或商標之所有權皆屬其元出品公司所有



您知道該怎麼使用外星武器嗎?
火爆鄉巴佬
限制級
XATRIX
BY GAMERS FOR GAMERS
代理發行 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL (02)87803636 FAX (02)87805656
台中分公司 台中市西區忠勤街276號 TEL (04)2274467 FAX 2274492
高雄分公司 高雄市中正一路18號10F TEL 07 2254886 FAX 2254893
BBS 北區 (02)7225308 南區 07) 2254993 http://www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有
Redneck Rampage©1997 Xatrix Entertainment. All rights reserved.
Redneck Rampage and Interplay are trademarks of Interplay Productions.
All rights reserved. Exclusively licensed and distributed by
Interplay Productions

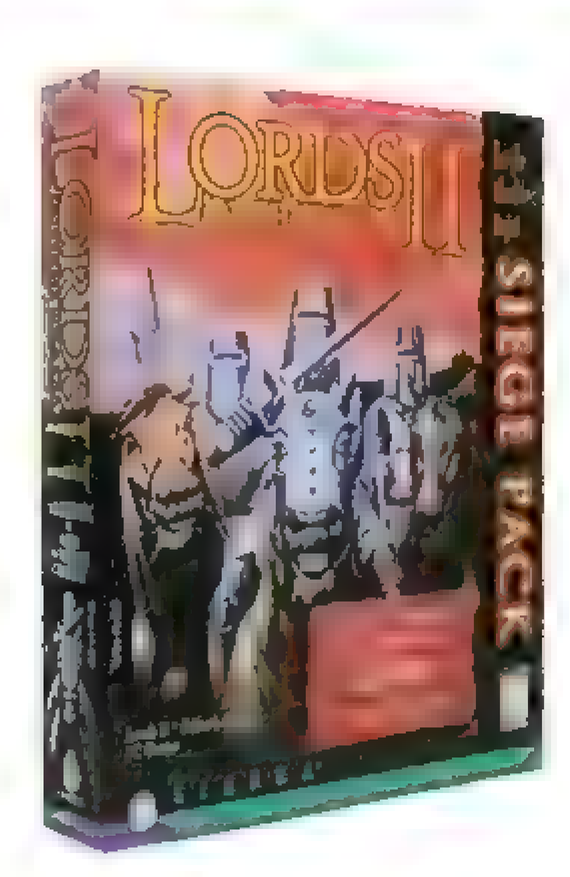
SIERRA 暑假熱賣產品系列



英倫霸主 II

Lords of the Realm II

遊戲類別：策略　DOS/Windows 95版



英倫霸主 II 戰役資料片

Lords of the Realm II Siege Pack

遊戲類別：策略　Windows 95版

(本產品需搭配英倫霸主 II 主程式使用)



勁爆美國職棒98

Front Page Sport：Baseball 98

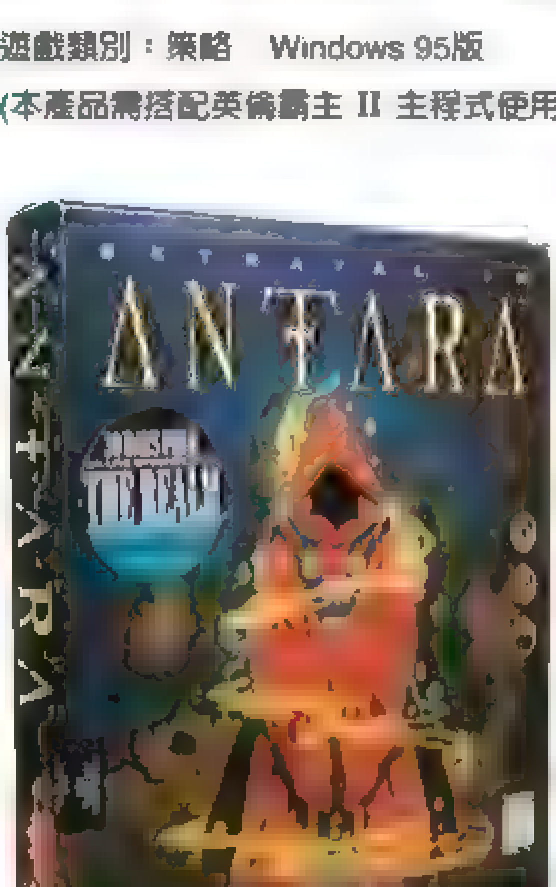
遊戲類別：運動　Windows 95版



天賦神權

Birthright

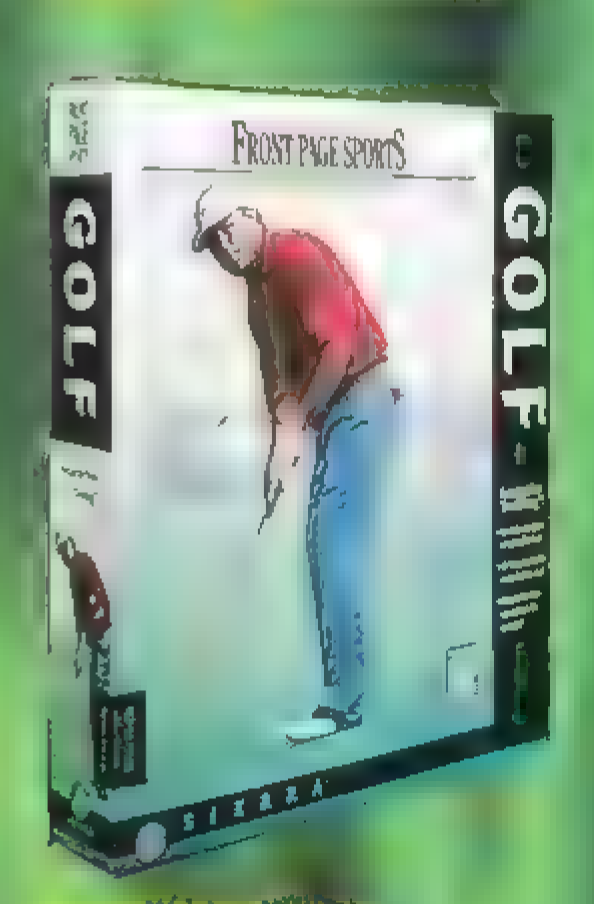
遊戲類別：角色扮演　DOS/Windows 95版



叛變安塔拉

Betrayal in Antara

遊戲類別：角色扮演　Windows 3.1/95版



勁爆高爾夫

Front Page Sport：Golf

遊戲類別：運動　Windows 95版

台灣區獨家代理商

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1　TEL:(02)87803636　FAX:(02)87805656

台中分公司/台中市西區忠勤街278號　TEL:(04)2274467　FAX:2274492

高雄分公司/高雄市中正一路18號10F　TEL:(07)2254886　FAX:2254893

http://www.acertwp.com.tw



第三波全力推薦

您不可不玩

Sierra on - Line

系列好遊戲

新品預告

國王密使8、……Sierra專業飛行員……3D終極彈子臺III……上多個好遊戲等您來細細品味。













MICROPROSE

CAPCOM

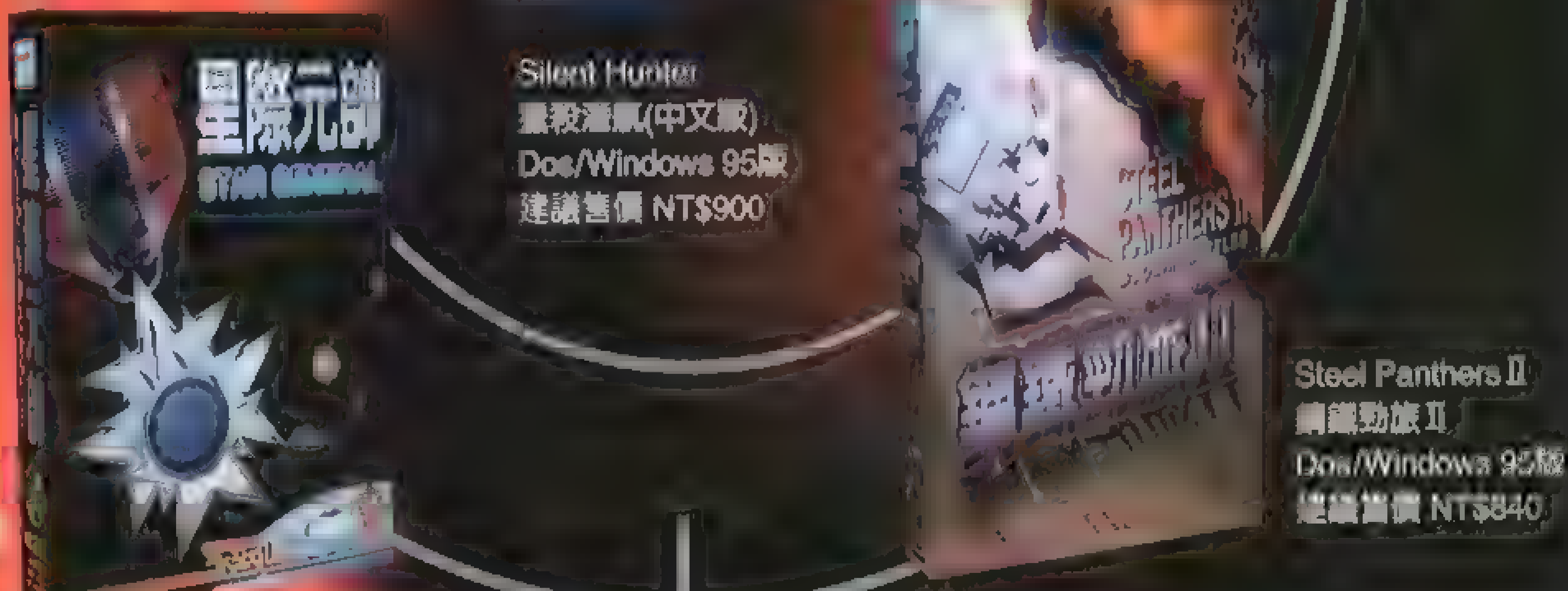
第三波文化事業股份有限公司
TEL.(02)87803838 FAX:(02)87805656
TEL.(04)2274467 FAX 2274492
TEL:(07)2254888 FAX:2254893
www.acertwp.com.tw

Mindscape
暑假熱賣產品系列



Windows 95版

Su-27 Flanker
蘇愷 27
Dos/Windows 95版
建議售價 NT$840



Silent Hunter
獵殺潛航(中文版)
Dos/Windows 95版
建議售價 NT$900

星際元帥

Steel Panthers II
鋼鐵勁旅 II
Dos/Windows 95版
建議售價 NT$840

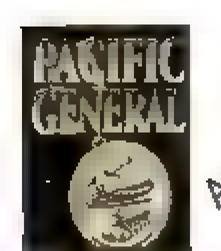
第3波用心推薦您不可不玩Mindscape系列好遊戲



Pacific General
太平洋元帥
Windows 95版



Panzer General II
正宗裝甲元帥 II
Windows 95 版



Ardennes offensive
捍衛最前線
Windows 95 版



Aaron VS Ruth
全壘打王大對決
Windows 95 版

另還有
蘇愷 27 II
烽火連天 II
鋼鐵勁旅 III
等好片....





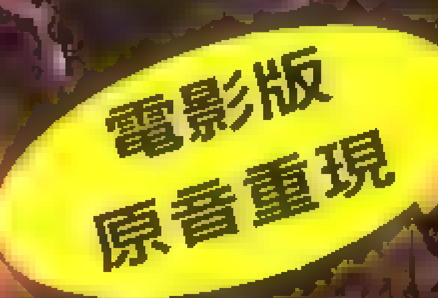
台灣區獨家代理商
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87875656
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274457 FAX:(04)2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw

日換星移

STAR TREK
GENERATIONS

一個橫跨時間
穿越浩瀚宇宙
超出現實想像
一群新世代的冒險歷程

William Shatner







Only For Windows 95

MICROPROSE
第三波

pod

第一套支援MMX™最新繪圖技術的賽車遊戲

- 支援多種連線模式（包含Internet、Local Network、Modem、Null-Modem）
- 每秒32張高速的貼圖技術，提供更為順暢的遊戲畫面
- 挑戰先進的人工智慧
- SVGA全螢幕畫面顯示

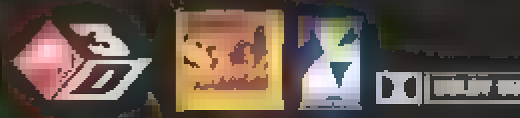
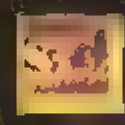
支援W... 版系統

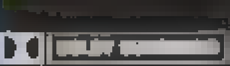


代理發行．生產製造

第三波文化事業股份有限公司



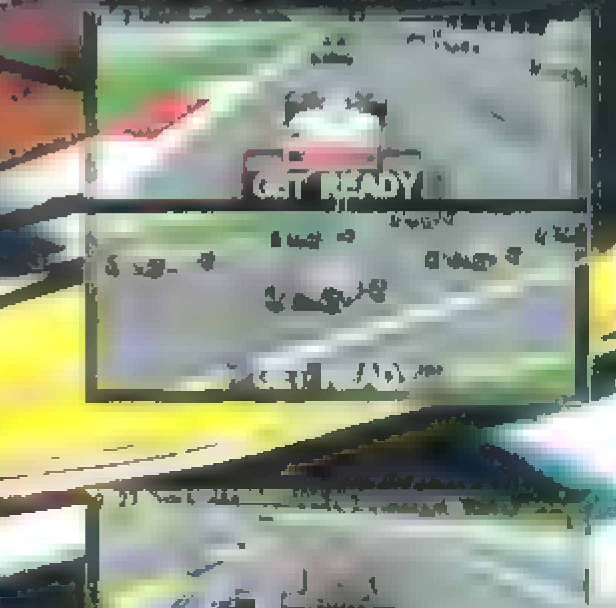




超級F1方程式賽車

POWER F1





霹靂男兒、熱血沸騰

產品特色:

- ◆提供多人與兩人分割視窗對戰遊戲模式
- ◆您將擁有真實的一級方程式大賽車資料
- ◆單一比賽、冠軍賽或是競賽模式任您挑戰
- ◆本產品可支援DOS/WIN95系統、鍵盤、方向盤搖桿
- ◆本遊戲畫面支援VGA、SVGA模式

第三波台北,台中,高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售



代理發行・生產製造

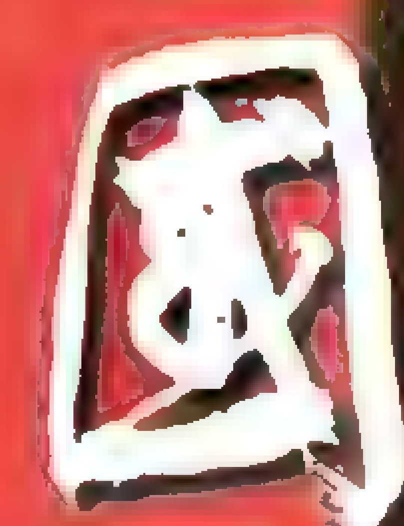
第3波文化事業股份有限公司

台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254086 FAX:(07)2254093
BBS:(02)7189264、(07)2254093 http:// www.acertwp.com.tw

●本廣告所提及之產品名稱或商標之所有權皆屬其原出品公司所有



為響應廣大Windows使用者的熱烈要求
「三國志V」及其「威力加強版」
鄭重登上Windows舞台
陪您一同轉戰南北、統一天下
●內含二片遊戲光碟「三國志V」與
「威力加強版」
●遊戲內容同已發售之DOS版

三國志V
＋威力加強版
《中文視窗版》



第三波文化事業股份有限公司
http:// www.acertwp.com.tw





天天樂翻天 陪您一整天

考驗您的記憶及反應能力
全部共十四個關卡 等著您來闖關
適合全家大小休閒假日時的最佳娛樂

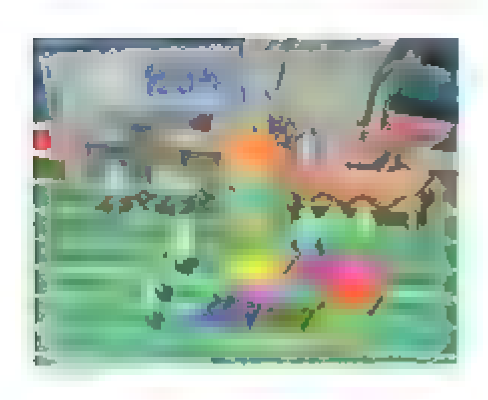
遊戲中，在任何時候您都必須保持一塊磚塊在空中，然後找尋基台顏色與空中磚塊顏色相符者，將基台上的磚塊置換在空中，直到地板上的磚塊全部置於相同顏色的基台上，您也就過了這一關。

【支援 Windows95中英文版】

天天樂翻天









代理發行 生產製造
第三波文化事業股份有限公司
TEL:(02)87803636 FAX:(02)87875656
TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
BBS:(02)7189264 -(07)2254993 http:// www.acertwp.com.tw

本廣告所提及之產品及商標各皆隸屬該公司所有


全臺灣小朋友的最愛洛克人又回來了！
這次將為全臺灣洛克人迷全副武裝
對抗邪惡
全新更精彩的關-卡內容洛克人將與您共同闖關
遊戲中可隨時呼叫同伴與您並肩作戰並打敗大魔王
Windows 95中英文版及VGA,SVGA解析畫面支援
精彩的全螢幕卡通過場動畫盡收眼底
產品中文包裝內附PC Fighter六鈕搖桿(Gamepad),物超所值
MEGA MAN X3
洛克人
CAPCOM
代理發行 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805555
TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
TEL:(07)2254885 FAX:(07)2254893
BBS:(02)7189264 (07)2254993
http://www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名稱或商標之所有權皆屬其原出品公司所有



超級快打旋風再度席捲臺灣
重 現 江 湖

- 臺灣最受歡迎的超級快打旋風全新Q版可愛造形讓您愛不釋手
- 遊戲中您可儲存威力寶石並可善加運用計時寶石痛擊對手
- 遊戲中新增令人熱血沸騰的網路對戰模式讓您與親朋好友一決高下
- 個人電腦版中新增電視遊樂器版中所沒有新的特殊對戰模式
- Windows 95中英文版及VGA,SVGA 解析畫面支援
- 產品中文包裝內附PC Fighter六鈕搖桿(Gamepad),物超所值

第三波台北 台中 高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售

代理發行 生產製造
第三波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
BBS:(02)7189264 (07)2254993 http:// www.acertwp.com.tw

●本廣告所提及之產品名稱或商標之所有權皆屬其原出品公司所有


慶祝第三波搬遷新大樓隆重推出…
OPeNBooK 9003
摩天大樓
【中文版】
數以萬計的人們
將活動在您的住商綜合大樓內
在平凡無奇的日子裡
您曾夢想擁有一棟
屬於自己的摩天大樓嗎？
在有限的薪水收入之下
建造一棟屬於您的摩天大樓
會這麼難嗎？
摩天大樓【中文版】
讓您平地起高樓
一圓人生的美夢！
看著上下電梯的人潮
您的收入將滾滾而來
看著進進出出的車陣
您的名氣將從它開始
看著層層疊高的大樓
您的成就無人能比！
支援Windows 3.1版
Win 95中文版
代理發行・生產製造
第三波文化事業股份有限公司

釣魚大亨

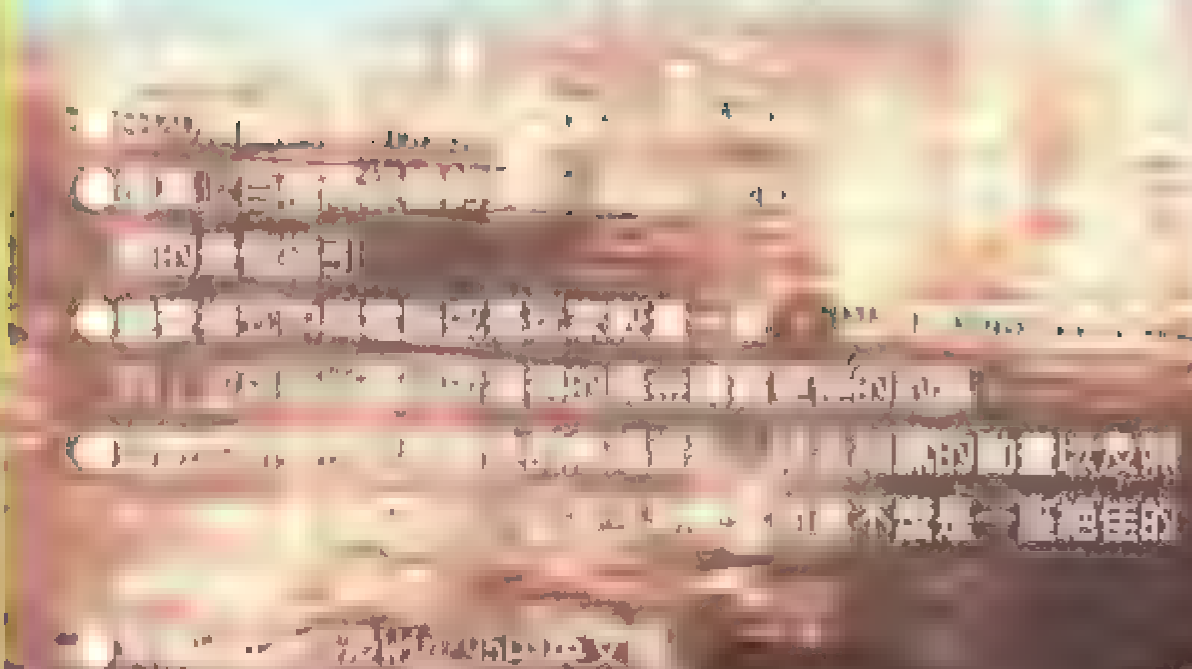
您將擁有獨一無二的機會

挑戰世界最特殊的3條河流









代理發行・生產製造

第3波文化事業股份有限公司





新影像聲音工學

多媒體領導者



擁有一片超強功能且省錢的音效卡，
誰會不關心？

博陽（SP）精心研發的"3D晶片音效技術"不僅提高聲音的音場效果，創造"二個主體喇叭"達到"四個喇叭的音域效果"，表現更豐富（非軟體模擬可表現），更重要的是它大幅降低其它不必要的花費，同樣歸功於"3D晶片音效技術"，使得博陽的3D漢聲卡 [illegible]，更擁有與SB AWE64 GOLD上才有的SPDIF（數位音訊輸出輸入介面）配備，讓你在存取WAV檔（錄CD歌曲）時，提供數位無雜訊存取方式，播放WAV檔與CD音樂同音質，非傳統類比訊號轉存可達到，體貼使用者。除在技術上完美，更重要的博陽（SP）提供給各位愛用者，產品完善的售後服務 產品保固卡，中文說明書，全天候咨詢電子布告欄，及網路首頁的服務，讓你更想成為"3D漢聲卡"使用者。

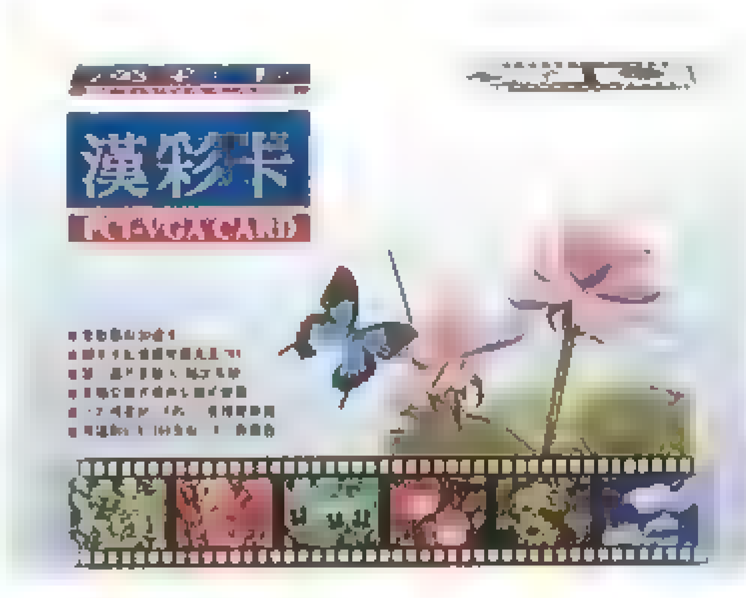


3D漢聲卡（AV310D）

- 16位元PNP全雙工音效卡，相容於 SB16
- 支援Win95、Win3.1、Win NT4.0系統，新世代音效卡
- 內建硬體三度環繞音效晶片，附中文快速操作手冊
- Support SPDIF（CD/LD數位化音訊界面），與AWE64 GOLD同步



3D漢彩卡（S3 Virge325 2MB）
3D VGA領導者媲美ET6000、戰勝ATI



漢彩卡Cirrus5446
2D VGA領導者
超越S3765，戰勝ATI Mach64

博陽3D PTV Card（VC915）
新世代（NET-TV-PC）多媒體標準配備
領導潮流 首創一卡二用
使用Trident Providia 9685 3D晶片組

- 64位元高畫質顯示晶片（3D VGA-PC TO TV）
- TRUE VIDEO 技術令VCD 及MPEG 1重播效果清晰完整
- 上Internet 玩PC GAME不受限螢幕大小可直接電視螢幕使用
- 支援MICROSOFT DIRECT 3D（三度空間驅動程式）
- 支援INTEL 最新MMX多媒體指令（內含2MB EDO RAM 附3D SEGA多套光碟遊戲）

另有其他週邊：

★漢彩卡S3（765/775）★Pansonic 光碟機
★麥克風、喇叭等週邊產品 ★提供一年免費維修保固
★品質有保証，值得信賴、以上規格如有變更，恕不另行通知

博陽電子有限公司 http://w5.dj.net.tw/~sunpro

台北縣新店市寶橋路235巷9號6樓 TEL:(02)917-9650 917-9680 FAX:(02)918-8957

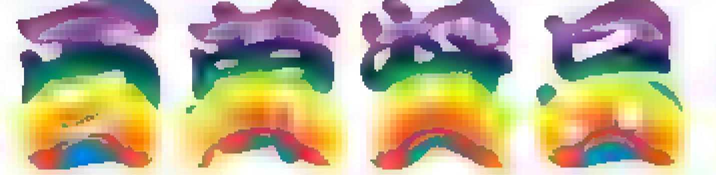
高雄市三民區灣中街135號 TEL:(07)395-1962 395-1963 FAX:(07)382-7943

博陽BBS全天候諮詢專線（02）911-1781

1997 8/20

軟體世界雜誌 第101期

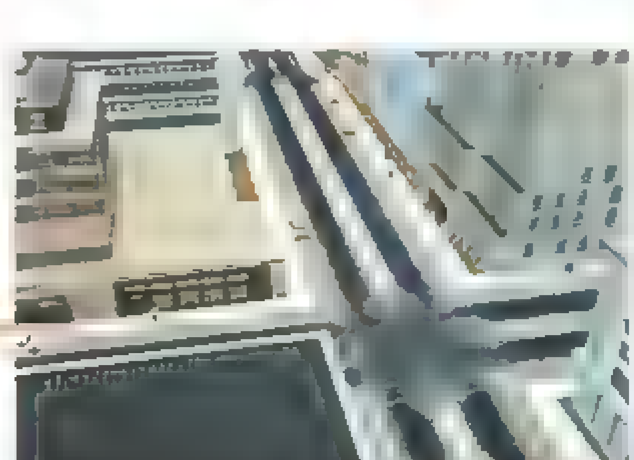
電腦遊戲的超強資訊 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界雜誌
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

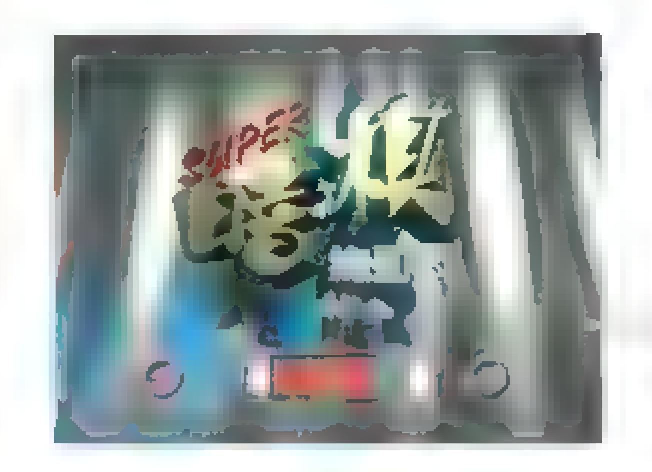



152 — 抽獎實況報導


104 封面大賞 /攻殼總司令

NEW GAMES STATION



辣片追緝令

唯GAME論

ゲーム FOCUS




289

其它專欄

特別報導

專訪 Interplay Production：深入該公司偷窺下半年強檔遊戲




294 軟硬共和國

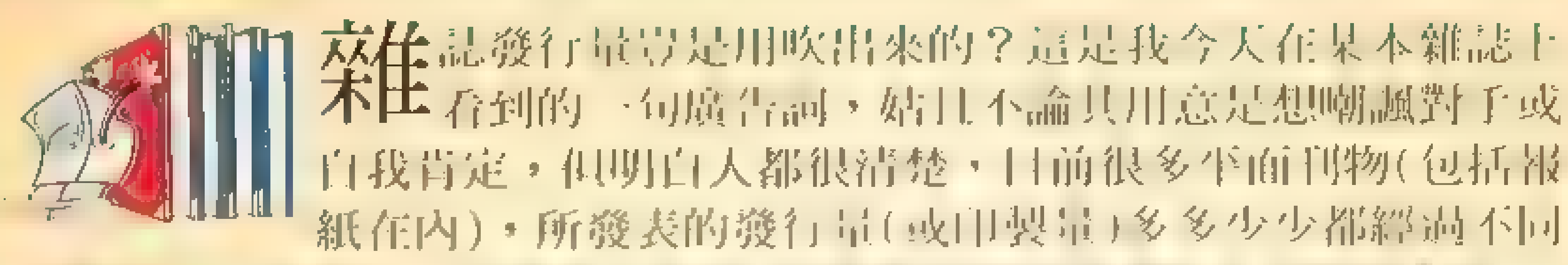
歌騰 Righteous 3D 加速卡

107

170 攻城略地

● 中華郵政南臺字第 525 號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字 8603 號。
● 中華民國 78 年 4 月創刊，每月 20 日出刊。
● 遊戲商標及圖形所有權歸註冊公司所有。
● 本刊所登全部著作包括程式及圖片，非經本社同意，任何人不得轉載，凡投稿、邀稿之文章除另行約定外，本社有隨時刊登、刪改及編輯等權利。

編輯手札



雜誌發行量是用吹出來的？這是我今天在某本雜誌上看到的一句廣告詞，姑且不論其用意是想嘲諷對手或自我肯定，但明白人都很清楚，目前很多平面刊物(包括報紙在內)，所發表的發行量(或印製量)多多少少都經過不同步驟的加工或灌水，而最後出現在閱讀者面前的數據自然是漂亮許多！

在沒有稽查單位的審核之下，媒體可以很隨性地發表灌水後的發行量，12萬本？10萬份？或乾脆就聲稱自己的發行量最大，如此種種一廂情願的宣傳廣告，根本就無人也無法可管。至於讀者們相信與否，那就是你家的事啦！！

虛報發行量或聲稱自己是某某領域刊物的最大發行雜誌，其實只要學會「睜眼說瞎話」、「過度自我澎脹」與「死不要臉」這三種絕技，即可輕而易舉地完成。這樣做除了比較有面子之外，還有許多好處，以下列舉兩項，以茲參考：

1. 藉虛報之發行量掩瞞廣告主，以爭取更多量的廣告頁及更高價位的廣告費。
2. 誤導讀者之認定，以發行多即是好爲訴求，藉以吸取更多讀者的購買意願。

不過這些技倆在「中華民國發行公信會」開始執行稽核工作後，可能會慢慢變的不管用了，只要是問心無愧的發行刊物，自然很願意加入公信會並接受稽核，而眞相如何自然是清楚又明白。其實一直以來，人類有越來越依賴數據分析的傾向，但這些所謂科學、公平的數據結果，其正確性到底有多高？尙有爭議！角度不同、取樣不同、時間不同、甚至紅包送的多與少，都會影響數據的高低。否則「自由時報」與「天下雜誌」就不會單就發行量數據的多寡一事而對簿公堂囉！

軟體世界雜誌是不是電腦遊戲類雜誌發行量最大？其實並不是挺重要的，因爲聲稱發行最多，而資訊不實且內容不符讀者所需，充其量也只是多印製了一堆讀者不願意購買的垃圾雜誌。我們並不習慣製造垃圾，更不會睜眼說瞎話，因爲讀者的支持自然會印證一切，與其利用華而不實的廣告宣傳來招攬讀者，還不如多花點兒心思來回饋讀者來的實在。

100期雜誌在同仁與特約作家的通力合作下很順利地誕生，雖然遲來了幾天，但從市場和讀者的反應看來，無疑是非常成功的。文末除了感謝眾家廠商與親愛讀者的支持之外，也希望往後的日子裡能得到大家的愛戴，繼續地支持軟體世界雜誌，謝謝，Thank You，多謝，阿里嘎多，眞多謝啦！！

鍾文慶





統計日期：6月30日～7月30日
資料來源：軟體世界雜誌第99期選票

非常綜合

1 仙劍奇俠傳

●大宇資訊 ●角色扮演

加權平均數 642



2 金庸群俠傳

●智冠科技 ●角色扮演

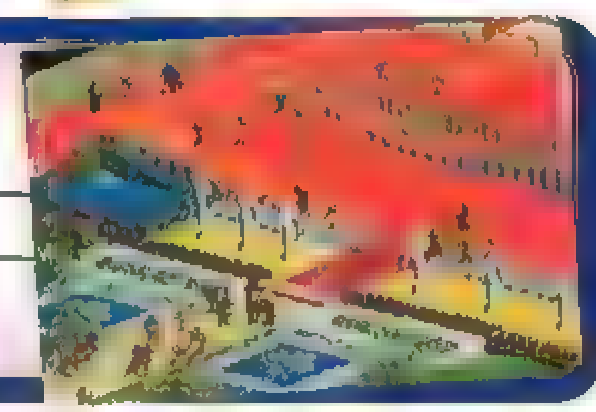
加權平均數 410



3 超時空英雄傳說II～復仇魔神

●宇峻科技 ●戰略角色扮演

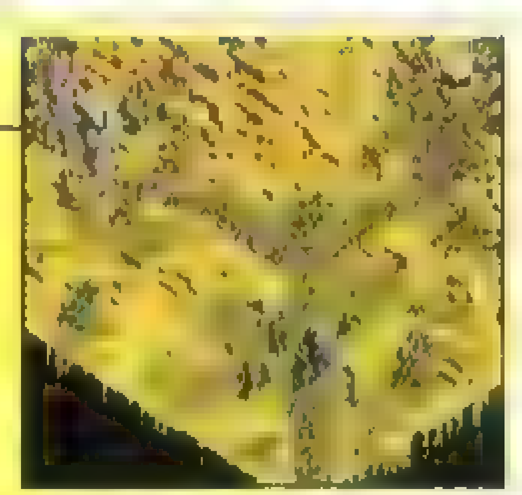
加權平均數 383





超時空英雄傳說II～復仇魔神

哈哈！終於換我坐上這非常黑馬的寶座了吧！上月被戀愛物語妹妹佔去這位子一個月，已經有人大聲抗議，於是焉，在吾發奮圖强之後，與“戀愛”妹妹在『非常爬行披』上，來了場『世紀末大決戰ー新龜兔賽跑終極篇』，在我的大獻殷勤、鮮花攻勢、重金利誘下，終於…贏了！開不開心呀？





宏華軟體書城

創立二年的宏華，在高雄可說是頗負盛名的電腦產品賣場，該店以賣場型態陳列各式電腦用品、販售物，另有光碟遊戲、雜誌書籍、套裝軟體和週邊耗材…等。目前宏華在南部總計有 6 家店面，擁有種類齊全的產品和親切的服務，絕對是您選購資訊產品的好去處！



非常銷售

排名	遊戲名稱	上回	代理	類型	數量
1	金庸群俠傳	上回 1	智冠科技	角色扮演	532
2	超時空英雄傳說Ⅱ～復仇魔神	上回 2	宇峻科技	角色扮演	517
3	霹靂幽靈箭	新登場	智冠科技	角色扮演	387
4	戀愛物語	上回 3	華義國際	養成	356
5	終極動員令之紅色警戒	上回 4	第三波	即時戰略	321
6	神奇傳說	上回 5	帝技勤如	角色扮演	256
7	暗黑破壞神	上回 11	松崗	戰略角色扮演	246
8	吞食天地Ⅲ	上回 8	智冠科技	策略角色扮演	232
9	金瓶梅之偷情寶鑑	上回 10	智冠科技	冒險養成	229
10	魔法門之英雄無敵Ⅱ	新登場	互旺科技	角色扮演	211
11	古墓奇兵	新登場	第三波	動作冒險	208
12	仙劍奇俠傳	上回 7	大宇資訊	角色扮演	178
13	同級生Ⅱ	上回 13	歡樂盒	文字冒險	160
14	少女魔法師	新登場	帝技勤如	養成 RPG	153
15	俠客英雄傳Ⅲ	新登場	精訊	角色扮演	146

特別感謝本月提供資料的全省 28 家經銷商

北部地區：益裕資訊廣場▶大成堂圖書事業有限公司▶古今集成書局▶弘城資訊有限公司▶創世紀電腦超市▶竹軒電子有限公司▶風神電腦有限公司▶名星資訊有限公司▶三井資訊股份有限公司▶亞細亞電腦有限公司▶世國資訊有限公司▶書耕書局▶天青資訊有限公司▶仲美資訊有限公司▶安政資訊有限公司▶知航國際有限公司▶古悅軒企業有限公司▶順發電腦有限公司▶中壢店旭傑資訊有限公司

中部地區：忠一電腦有限公司▶旅銘科技有限公司▶隆嘉電腦專賣店▶龍軒書局有限公司▶遠太電腦科技有限公司▶冠龍科技有限公司

南部地區：吉康資訊有限公司▶傑登電腦股份有限公司▶愛因斯坦電腦科技



非常期待

名次	遊戲名稱	票數	上回	比率	代理商	類型
1	太空戰士VII	709	上回 1	99.9%	未定	角色扮演
2	仙劍奇俠傳II	532	上回	99.4%	大宇資訊	角色扮演
3	中華職棒III	217	上回 6	98.3%	智冠科技	運動
4	炎龍騎士團外傳～風之紋章	157	上回 8	98.5%	漢堂	戰略角色扮演
5	同級生III	136	上回 7	97.3%	歡樂盒	文字冒險
6	阿貓阿狗	94	上回 10	98.8%	大宇資訊	角色扮演
7	水滸傳	27	新登場	97.1%	智冠科技	策略角色扮演
8	下級生	26	上回 13	98.3%	未定	文字冒險
9	天龍八部	24	上回 12	98.8%	智冠科技	角色扮演
10	[illegible]紀九	16	新登場	97.8%	未定	角色扮演
11	三[illegible]	15	新登場	98.4%	世紀縱橫	即時戰略
12	[illegible]	13	新登場	96.4%	大宇資訊	策略角色扮演
13	[illegible]光[illegible]	12	新登場	96.8%	世紀縱橫	角色扮演
14	三國志VI	12	新登場	94.4%	第三波	歷史模擬
15	大航海時代III	10	新登場	97.9%	第三波	策略

非[illegible]

名次	遊戲名稱	票數	上回	比率	代理商	類型
1	仙劍奇俠傳	952	上回 1	98.9%	大宇資訊	角色扮演
2	金庸群俠傳	330	上回 2	96.4%	智冠科技	角色扮演
3	超時空英雄傳說II～復仇魔神	262	上回 15	97.5%	宇峻科技	戰略角色扮演
4	暗黑破壞神	249	上回 4	96.5%	松崗	戰略角色扮演
5	終極動員令之紅色警戒	241	上回 3	94.2%	第三波	即時戰略
6	神奇傳說	105	上回 5	98.7%	帝技爺如	角色扮演
7	三國志V	72	上回 14	93.0%	第三波	歷史模擬
8	同級生II	63	上回 8	98.4%	歡樂盒	文字冒險
9	古墓奇兵	49	上回 11	92.1%	第三波	動作冒險
10	魔獸爭霸II	47	上回 9	96.4%	松崗	戰略
11	戀愛物語	46	上回 7	96.4%	華義國際	養成
12	[illegible]幽靈箭	35	新登場	97.5%	智冠科技	角色扮演
13	三國志孔明傳	32	上回 6	92.3%	第三波	戰略
14	NBA Live 97 美國職籃大賽	25	新登場	93.1%	憶弘國際	運動
15	俠客英雄傳III	24	新登場	97.7%	精訊	角色扮演

中獎名單



嘉義縣	林俊賢	台中市	張自啓	雲林縣	黃崇晏	台中縣	余長耕
中壢縣	吳聖智	台中縣	蔡旻宏	高雄縣	王偉鎮	桃園縣	葉欲君
高雄縣	張正龍	桃園市	劉得仲	高雄市	劉俊谷	台北市	陳效殺
高雄市	王政偉	台北市	陳偉隆	南投縣	林金源	台北市	黃信智
台中市	林維謙	台北縣	秦績龍	台中市	楊岳霖	台北縣	陳宗敏

◎以上讀者可獲得智冠科技已出版遊戲軟體一套，得獎者請於次月雜誌出刊前與編輯部李小姐聯絡。





遊戲名稱若以紅色字體顯示，代表該遊戲首次出現於本表；
若以紫色顯示則代表發行日期與上月不同。

下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於1月20日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請參閱表後之發行公司資料表）。

日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底。

遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

★角色扮演（RPG）

8月	中旬	英雄志願	DOS/WIN95	720元	松崗電腦
	中旬	鬥龍殿	WIN95	840元	松崗電腦
	中旬	聖戰英豪	WIN95	660元	智冠科技
	下旬	聖光島	DOS	980元	智冠科技
	下旬	靈劍傳奇	DOS	880元	叁騰科技
	未定	仙劍奇俠傳	WIN95	810元	大宇資訊
	未定	銀河守護團	DOS	780元	彩虹高科技
	未定	叛變安塔拉（英文版）	WIN3.1/WIN95	1080元	第三波
9月	7日	地城守護者	DOS/WIN95	價格未定	美商藝電
	上旬	大魔王物語	DOS	660元	智冠科技
	未定	女中豪傑	WIN3.1/WIN95	價格未定	彩虹高科技
	未定	黑暗王座Ⅱ（英文版）	DOS/WIN95	1180元	第三波
	未定	天賦神權（英文版）	DOS/WIN95	1080元	第三波
	未定	幻想時空	WIN95	價格未定	弘煜科技
10月	10日	神龍教	DOS	價格未定	歡樂盒
	下旬	魔域戰神	DOS	880元	叁騰科技
	未定	阿貓阿狗	DOS	價格未定	大宇資訊
	未定	封神演義	DOS	價格未定	智冠科技
11月	21日	新龍門客棧	DOS	價格未定	歡樂盒
	下旬	魔法軍團	DOS/WIN95	720元	智冠科技
	下旬	紫青仙劍錄	WIN95	價格未定	叁騰科技
	未定	JET FIGHTER FULL BURN	DOS/WIN95	價格未定	英特衛

★模擬（SIM）

9月	15日	ATF98	WIN95	價格未定	美商藝電
	中旬	營造大亨（英文版）	DOS/WIN95	價格未定	富峰群
	未定	IF-16 FIGHTING FALCON	WIN95	價格未定	億弘國際
	未定	SEGA SKY TARGET	WIN95	價格未定	鼎昌實業

★賽車（RAC）

8月	未定	GT RCING 97	DOS/WIN95	價格未定	英特衛
9月	8日	MOTOR RACER	WIN95	價格未定	美商藝電

★益智（PZL）

8月	14日	致命的毒藥	DOS	760元	歡樂盒
	中旬	富甲天下Ⅱ	DOS	價格未定	光譜資訊
9月	未定	中國橫奕風雲錄	WIN95	價格未定	第三波
	未定	暗棋總動員	DOS	價格未定	智冠科技

新片觀測站

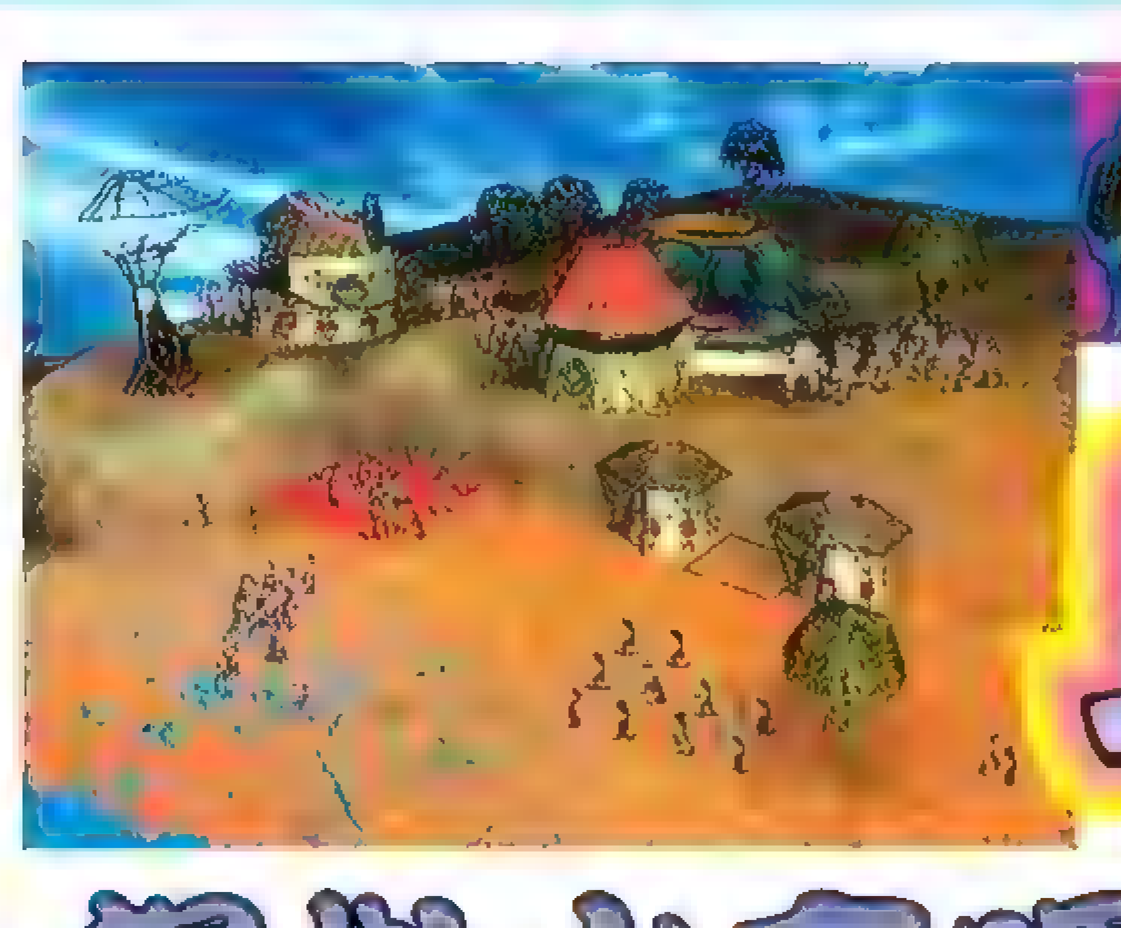
★冒險（AVG）					
8月	下旬	猴島小英雄 Ⅲ（英文版）	WIN95	890元	松崗電腦
	未定	ANIMAL（英文版）	DOS/WIN95	未定	英特衛
9月	2日	悅樂的學園	WIN95	880元	歡樂盒
	未定	凡爾賽～宮廷疑雲	DOS/WIN95	980元	第　波
	未定	旅人計劃 Ⅲ	WIN95	價格未定	憶弘國際
	未定	巫毒小子	WIN3.X/95	價格未定	英特衛
10月	3日	GALAPAGOS	WIN95/MAC	價格未定	美商藝電
	5日	禁斷之血族 Ⅱ	DOS	800元	歡樂盒
	22日	EIMMY	WIN95	價格未定	歡樂盒
	未定	兇兆續集	DOS/WIN95	價格未定	英特衛
11月	未定	RICEN-THE SEQUEAL OF MYST	WIN95	價格未定	憶弘國際
★策略（SLG）					
8月	15日	浪人傳說（英文版）	DOS/WIN95	價格未定	美商藝電
	上旬	[illegible]	DOS/WIN95	價格未定	飛拓國際
	未定	英倫霸主 Ⅱ 戰役資料片	WIN95	750元	第　波
9月	26日	北與南：匹茲堡戰役（英文版）	WIN95	價格未定	美商藝電
	28日	瘋狂醫院 Ⅲ	DOS/WIN95	價格未定	精訊資訊
	未定	安琪莉可～女工之路	WIN95	1350元	第　波
	未定	銀河英雄傳說 Ⅳ	WIN95	720元	大宇資訊
10月	未定	美少女夢工場 Ⅲ	WIN95	價格未定	精訊資訊
	未定	軒轅聖戰錄	DOS	價格未定	智冠科技
11月	21日	官能教習	DOS	價格未定	歡樂盒
★戰略（WAR）					
8月	1日	日沒	DOS	880元	歡樂盒
	4日	極地總動員	WIN95/MMX	980元	美商新美
	未定	魔神爭霸	WIN95	價格未定	彩虹高科技
	未定	戰神 Ⅱ～英雄王朝	WIN95	價格未定	憶弘國際
	未定	地球征戰錄（英文版）	WIN95	980元	第　波
9月	2日	大地雄師	DOS	880元	歡樂盒
9月	28日	三國志演義 Ⅱ	WIN95	價格未定	歡樂盒
	上旬	攻殼總司令	WIN95	720元	智冠科技
	未定	橫掃千軍	WIN95	價格未定	美商新美
	未定	黑暗帝國	WIN95	890元	憶弘國際
10月	8日	KKNO EXEREME（英文版）	WIN95	價格未定	美商藝電
	上旬	公元 2140	DOS/WIN95	價格未定	富峰群
	下旬	生化騎兵	WIN95	價格未定	富峰群
★戰略（WAR）					
9月	12日	PGA COURSES（英文版）	WIN95	價格未定	美商藝電
	22日	NHL 98（英文版）	WIN95	價格未定	美商藝電
	未定	全壘打王大對決（英文版）	WIN95	880元	第　波
	未定	勁爆高爾夫（英文版）	WIN95	1080元	第　波
10月	未定	SEGA 世界杯足球賽	WIN95	價格未定	鼎昌實業
★射擊（STG）					
9月	未定	毀天滅地	DOS/WIN95	價格未定	英特衛



★動作(ACT)					
8月	3日	SEGA 電腦戰機	WIN95	1480元	鼎昌實業
	5日	X-MAN(英文版)	DOS/WIN95	1200元	富峰群
	15日	鐵血正士(英文版)	DOS/WIN95	980元	富峰群
	15日	格鬥戰神	WIN95	980元	美商新美
	29日	影武者	DOS/WIN95	價格未定	美商新美
	中旬	三國志蜀漢英雄傳	DOS/WIN95	720元	智冠科技
	未定	火爆鄉巴老(英文版)	DOS/WIN95	890元	第三波
	未定	決戰大聯盟(英文版)	WIN95	900元	第三波
	未定	SEGA 小蟲闖天關	WIN95	價格未定	鼎昌實業
	未定	SEGA 野蠻鬥士	WIN95	價格未定	鼎昌實業
	未定	霹靂嬌娃	DOS	/00元	彩虹高科技
	未定	雙子星傳奇 II(英文版)	WIN95	990元	第三波
10月	1日	月球反抗軍	WIN95/MMX	980元	美商新美
11月	未定	魔域幻境	WIN95	價格未定	美商新美
★策略角色扮演(RSLG)					
8月	上旬	山海經之神州戰役	DOS	880元	泰騰科技
	未定	聖域爭輝	WIN95	780元	大宇資訊
★教育(CAI)					
8月	8日	趣味虛擬總動員	WIN95	760元	智冠科技
9月	未定	我要學日文(中/日文版)	WIN95	870元	大宇資訊

發行公司資料表:

美商藝電	TEL:(02)747-6588	FAX:(02)747-6312	Wed:http://www.ea.com.tw/
大宇資訊	TEL:(02)356-0955	FAX:(02)356-0969	Wed:http://www.softstar.com.tw/
美商新美	TEL:(02)706-0660	FAX:(02)754-8803	Wed:http://www.ussummit.com.tw/
智冠科技	TEL:080-741009	FAX:(07)815-1992	Wed:http://www.soft-world.com.tw/
歡樂盒	TEL:(02)231-6454	FAX:(02)231-6424	E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw
泰騰科技	TEL:(02)918-4501	FAX:(02)914-9835	E-mail:and9763@msl.hinet.net.
彩虹高科技	TEL:(02)356-9166	FAX:(02)391-2484	E-mail:rainsof@ms7.hinet.net
精訊資訊	TEL:(02)999-6883	FAX:(02)999-7061	Wed:http://www.kingformation.com.tw/
宏煜科技	TEL:(04)201-8369	FAX:(04)202-2557	E-mail:funyours@ms2.hinet.netz



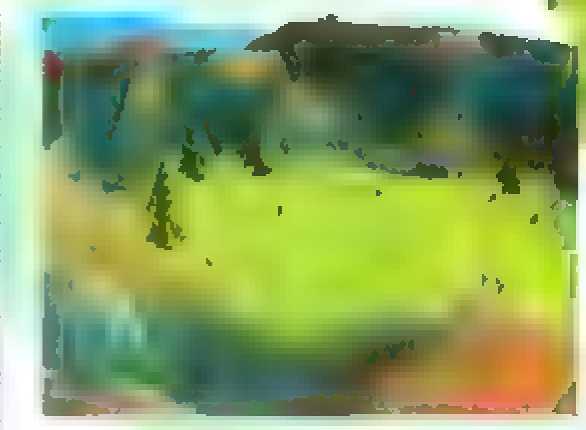
POPULOUS THE THIRD COMING

上帝也瘋狂III

想做上帝嗎？…

牛蛙公司在進入個人電腦遊戲界時，設計了一套模擬上帝的遊戲，《POPULOUS（上帝也瘋狂）》這套遊戲開啓小模型人建造迷你世界的即時策略遊戲。這群小模型人爲玩者四處工作建造房屋擴大領土，甚至最後你會爲賣命發動戰爭消滅敵人，讓你在這塊土地上成爲唯一的上帝。

對於現在這麼多即時戰棋而言，這種即時戰鬥早就不稀奇。但是《上帝也瘋狂》卻與其它即時戰棋有相當大的不同之處，你不是作戰指揮官也不是艦隊司令，而是扮演上帝，一個全能的神，你只有下戰略與策略命令，無法親自指揮模型小人做細節事情，例如蓋房屋就是電腦模型小人自己選擇房子種類建造，你只能在旁邊觀看；而戰爭時不能下戰術攻擊命令，指揮部隊跟敵人作戰，只能在天上施法幫助你的軍隊，打垮敵人。

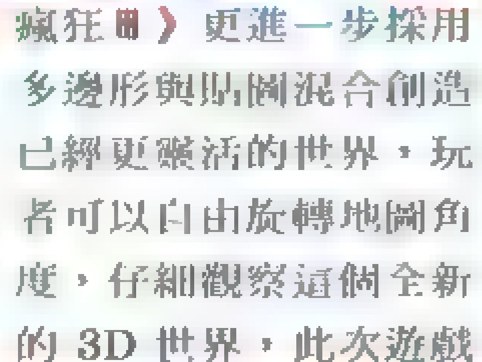


古老的拜神儀式

你的子民快樂的生活著

新穎的遊戲概念

《上帝也瘋狂》這套遊戲當初就是以四十五度 3D 的貼圖立體圖形，創造玩者統治的世界，當時圖形當時就已經相當細緻，《上帝也瘋狂Ⅲ》更進一步採用多邊形與貼圖混合創造已經更鮮活的世界，玩者可以自由旋轉地圖角度，仔細觀察這個全新的 3D 世界，此次遊戲的解析度可以變成 320 × 200 256 色、640 × 480 256 色、800 × 600 256 色或是終極的 1024 × 786 256 色，除了解析度調高外，地形的多變也是此次的重點：雪地、夜景、沙漠等等讓玩者嘆爲觀止的地形，都使用貼圖方式表達，相信遊戲推出時保證讓玩者眼睛爲之一亮。觀察地形的視野觀點也有許多選擇，可以從地平線觀察漂亮的細緻貼圖或是從太空中觀看這顆星球，這些觀點讓玩者知道自己的信徒在做什麼，或是觀察敵人的動向及早做好預防工作。



此景桑可比擬世外桃源



傑出的呈像引擎架構出此小天地

新的《上帝也瘋狂Ⅲ》中你的信徒職業也增加好幾種，從基本的戰士「勇者（Braves）」到毀滅性強的「超級戰士（Super Warriors）」都會在遊戲中出現，除了戰鬥的人員之外還有幫你宣揚教義的法師，他可以幫你聚集群衆到教堂中，讓人相信你這位神明是唯一上帝，信仰你的人越多

你想要做出什麼事？

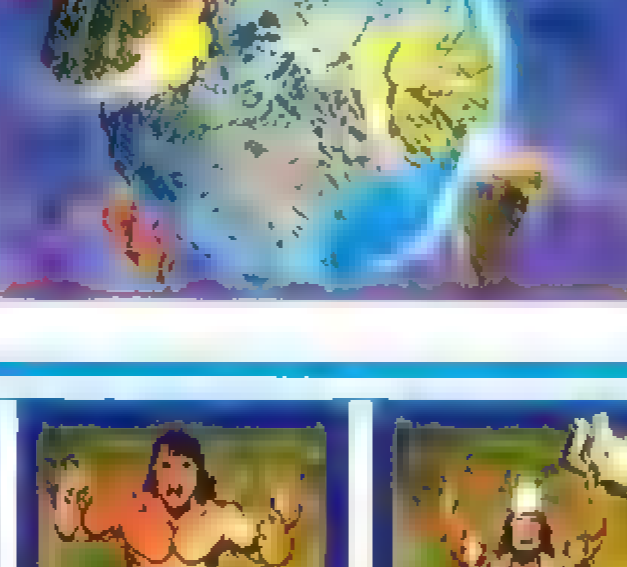
既然身爲上帝當然有法力，除了攻擊性法術外還有一些普通法術要是運用得合宜，也能攻擊敵人，像是升起地面或降地法術，本來都是幫忙你的信徒拓展領土的法術，升起地面能填海造陸建造新的海埔新生地，降地術能將高山化平地製造廣闊的土地；但是當玩者施用在敵方的土地時，可以造成房屋損毀或地層下陷變成海洋，就是說巧妙的運用法術，將是獲得勝利的關鍵。

攻擊性法術則造成對方的信徒相當大的損害，像是疾病術將可以使得邪神信徒人口生長停頓甚至減少，或施用無法改變的火山術這個法術將造成地面的永久損害，一座火山會出現在地面上而且無法使用任何法術消除，這讓敵方的領土無法變成平坦的平地，造成人口減少的效果。

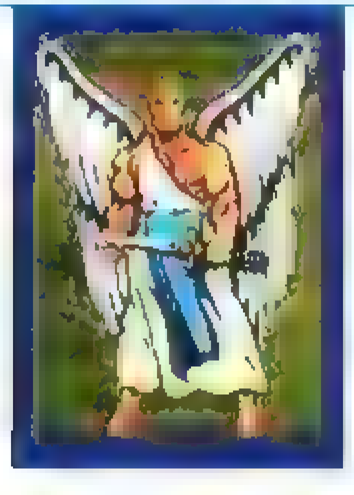
超炫
瑰麗
動的
畫

AI 是作戰主要靈魂所在，牛蛙公司一向以強悍的 AI 著稱，《上帝也瘋狂》遊戲中這難纏的 AI 將會再出現。遊戲的 AI 強悍之處，便是電腦會慢慢學習玩者使用的策略，遊戲進行時玩者會發現一些相當熟悉的攻擊模式出現，你會恍然大悟原來最大的敵人竟然是自己，這種場善惡與邪惡的腦力對抗會一直重複在遊戲中出現直到一方徹底瓦解爲止。雖然遊戲內容相當複雜多變，但是使用者介面設計精巧親切，不會出現讓玩者弄了半天還不會操作的情形出現。

《上帝也瘋狂 II》上市時相信扮演上帝熱又會在衆多玩者間流行起來，這次還加入了網路對戰功能：數據機兩人、IPX 網路四人，讓玩者能在數據機或區域網路中往上互相廝殺，看看誰的策略與戰略計畫作的最好贏得最後勝利，坐上真神的位置…會是你嗎？祝你神聖征戰勝利，發揮無比神力擊敗敵人！



你的上帝好像
做的不太好？

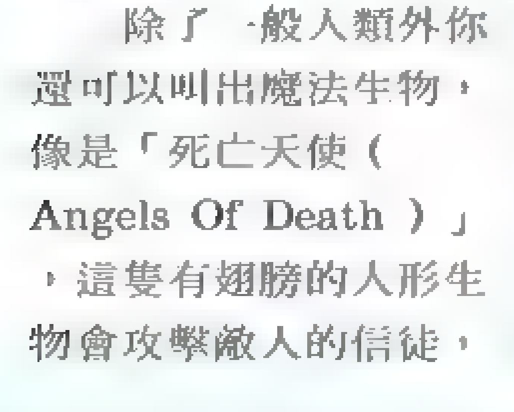


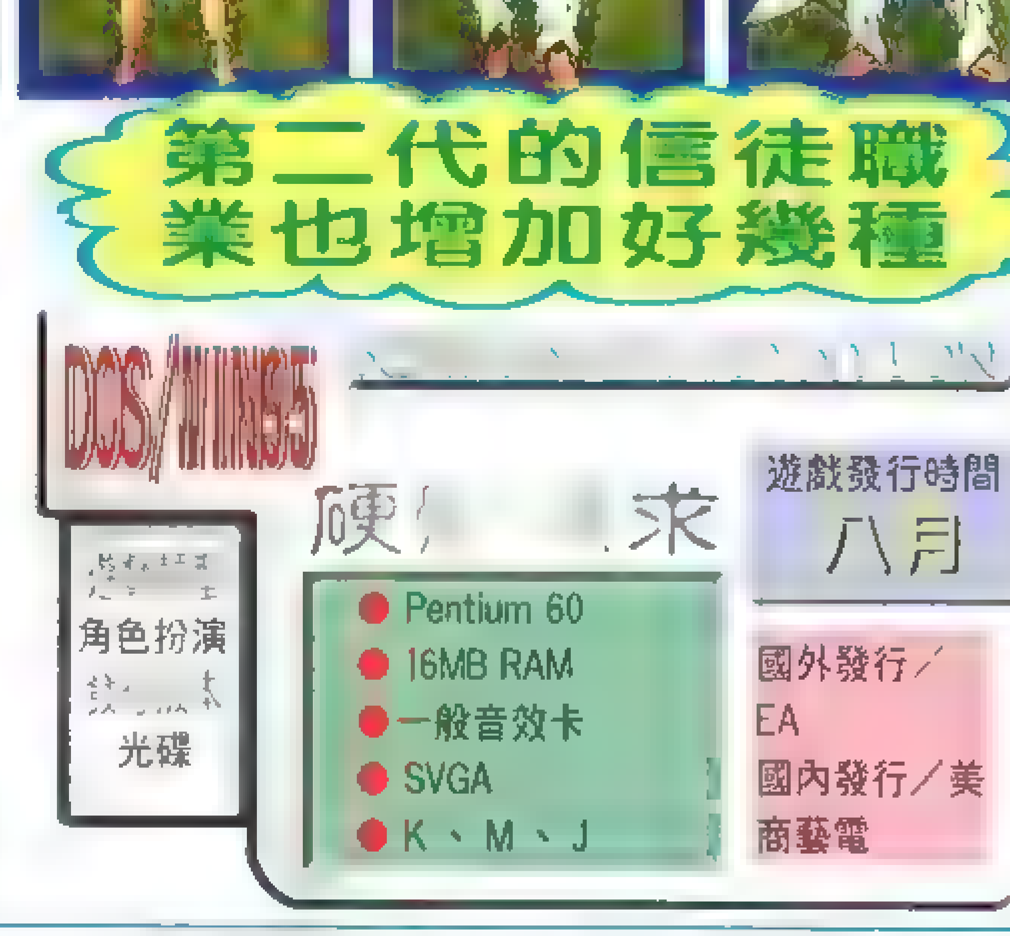




則魔法球也會出現越多，魔法球的出現提供你施法使用，所以法師可以說是聚集魔法力的基礎。

除了一般人類外你還可以叫出魔法生物，像是「死亡天使（Angels Of Death）」，這隻有翅膀的人形生物會攻擊敵人的信徒，直搗敵人的心臟地帶。當他出現時就是代表死亡，這是相當有威力的魔法生物，如何有效的運用死亡天使，擊敗敵人變成唯一的神明，就看聰明的諸位上帝如何運用了。







巫術闇影

阿卡尼亞傳說最終章

在經歷了前兩代的冒險歷程之後，如今我們的英雄們來到了一處港鎮－RIVA。在這處充滿了陰暗氣氛的小鎮中，主角們要如何去收集各種線索，以打倒不斷爲惡的獸人族呢？全都靠玩家你的幫助啦！

在簡單易玩的速食類遊戲大量充斥於市面時，SIRTECH仍推出此款「阿卡尼亞傳說最終章」，令人不禁感到驚訝，畢竟這是一款與衆不同的遊戲。現今一般的RPG架構大多十分簡單，不僅劇情直線式地發展，而且屬性等各種資料也相當簡單，只要花個幾天，就可以看到遊戲的結局，雖然這樣子可以讓玩家很容易地獲得成就感，但相對地也沒有什麼令人刻骨銘心的經歷，就像是隨沖隨泡的速食麵一般；但是在阿卡尼亞傳說系列中，你可以創造眞正屬於你的主角，進行你與衆不同的冒險，而且在繁複的資料屬性中，更可以確實刻劃出人物的特色，而且依據這些資料，使得遊戲更具變化性，而發生種種不可預期的過程。



遊戲一開始時的Travia神殿女祭司

充滿霧氣的野外

賣RIVA鎮地圖的老婦人

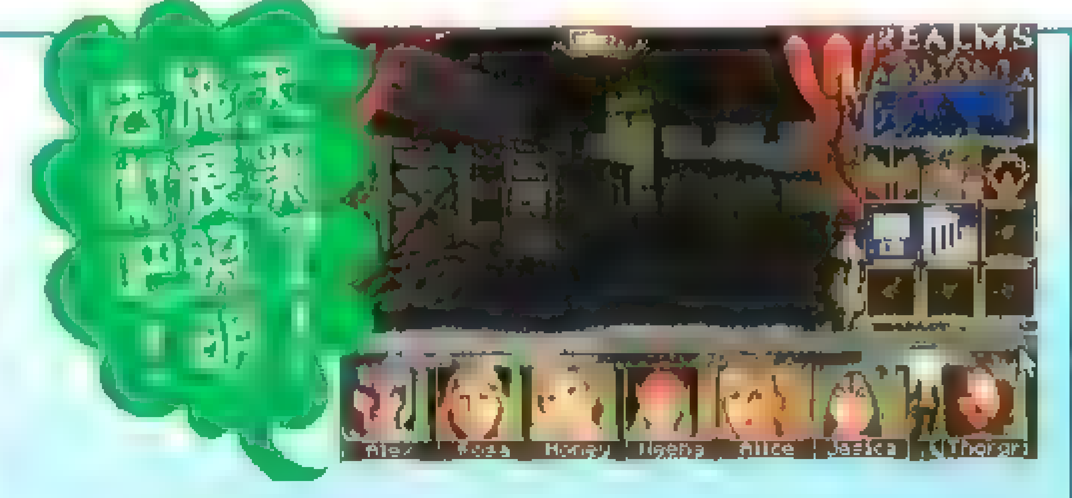
全方位的移動介面

阿卡尼亞傳說最終章與前代一樣，仍保留了第一人稱式的3D全方位移動介面。在部隊移動時，你可以如同「毀滅戰士」般隨意往各種方向移動；不過有一點不太一樣的，就是隊伍也可以往上仰望或往下俯視，讓玩家可以由不同的視角去觀察週遭事物，而獲得更多寶貴的資訊。



以第一人稱的3D全方位移動介面

往上仰望頭上的招牌



除了全方位的移動介面外，遊戲中也有晝夜之分。當黑夜來臨時，只見畫面逐漸轉暗，甚至伸手不見五指；這時你得讓隊伍亮起火把或施展照明法術，或者就只好找個地方乖乖睡個覺了。

複雜的數據資料

如果不使用遊戲預設的隊伍時，接下來創造人物的過程將讓玩家有得瞧的：首先有二十四種男女人物職業（種族）供你參考，如果不滿意的話，也可以先造出一個人物，其資料包括了身高、體重、名字、性別、基本屬性、附屬技能、法術…等等數十項數值，再讓你挑選適合他的職業；要是你還是覺得不滿意的話，也可以動手調整各項屬性。通常要創造出一隊像樣點的隊伍，短則半小時，長則一天，真是有夠瞧的！

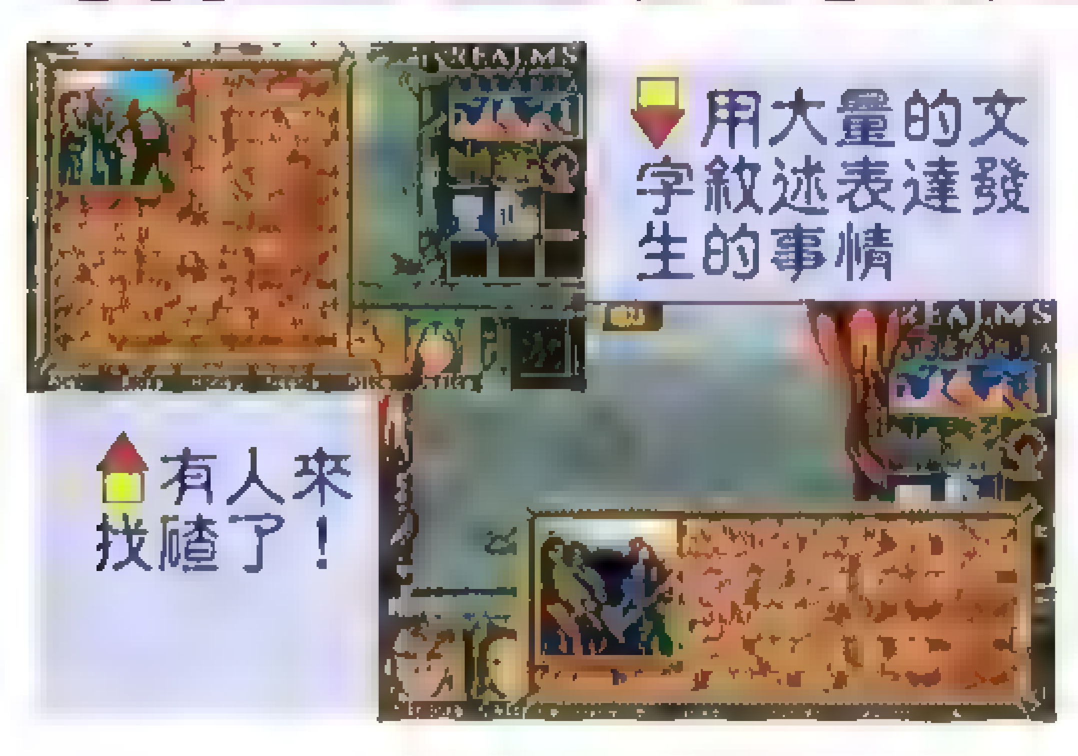
人物除了有十四項屬性、七大類四十九項附屬技能之外，還可以使用十二系七十九種法術，而且裝備物品更多達數百種以上！在這麼複雜嚴謹的資料架構之下，相信可以讓玩家足以流漣忘返，或是瞠目結舌了！



在RIVA鎮中找到的特別隊員Thorgrim

在破屋中找到的各種物品

敘述當時景象的交談介面



用大量的文字敘述表達發生的事情

有人來找碴了！

在目前的遊戲市場中，阿卡尼亞傳說最終章的確是個異數；不以華麗的聲光效果取勝，而以嚴謹紮實的內涵來吸引識貨的老手。如果你自認是個 RPG 好手的話，那就不妨來試試這款貨真價實的佳作吧！



可詳細規劃作戰方式的棋盤戰鬥模式

節省時間的快速戰鬥模式

當隊伍與其他 NPC 交談時，遊戲畫面將進入一個特別的交談介面，除了對方的話語以白色字幕顯示之外，畫面還會以黃色字幕顯示出隊伍所說的話語，有時還會顯示綠色字幕以讓玩家選擇隊伍所說的話。除了一般交談之外，畫面上有時也會顯示藍色的字幕來敘述雙方的動作及當時的情形，讓玩家能憑著這些敘述來想像當時的情景，而更能體會出遊戲所要表達出的感覺。

哇！這麼多稀奇古怪的東西！

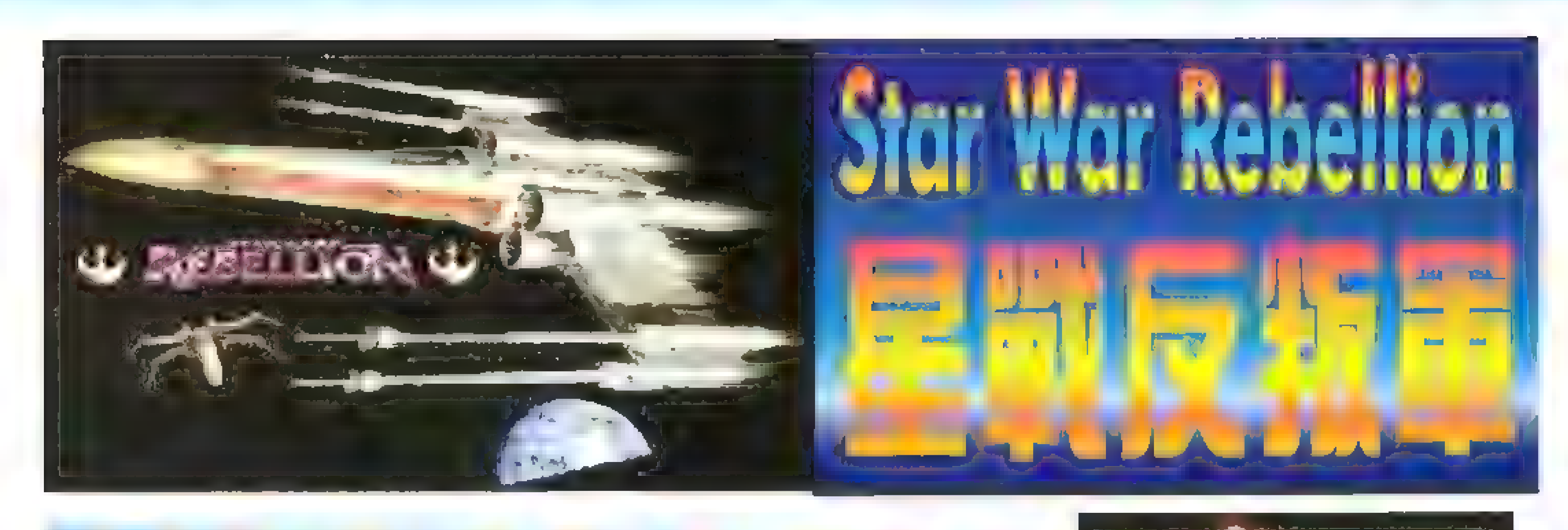


硬體需求
- 486DX 33
- 8MB RAM
- S/G/M
- SVGA
- M/K

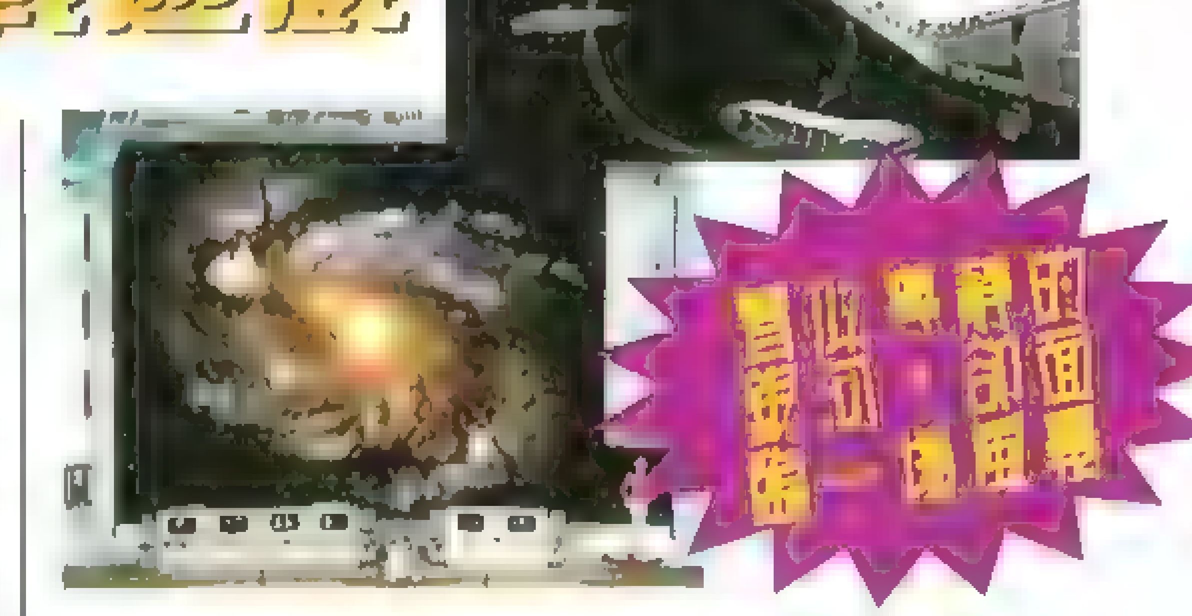
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟

遊戲發行時間：八月

國外發行／SIR-TECH
國內發行／英特衛



講求策略的星戰遊戲



星戰反叛軍（Star War Rebellion，暫譯）是一套以銀河擴張與控制爲主軸的策略遊戲。在遊戲開始之前，玩家須先選擇扮演叛軍聯盟或是銀河帝國，以你高超的戰略與戰術佈署，在多達二百座星球的銀河中來一場星際大戰，爭奪控制權。

玩家在座艙控制面板上可選擇掃蕩叛軍，或顛覆帝國，此外，也可以選擇銀河的大小。設計師將"巨集"的方法加入戰略遊戲中，使一切的"動作"均在星球上端的太空發生，而非星球本身進行。戰略與戰術是遊戲的兩大要素，玩家想贏得勝利必須滿足特定的勝利條件才行。

雖然星戰反叛軍並非是故事導向，但爲遊戲建立某些發展背景仍是重要的事。本遊戲是以叛軍聯盟決定摧毀第一顆死星，對帝國進行突擊行動揭開序幕，但由於帝國重整部隊掃蕩叛軍的行動，使叛軍的攻擊立刻受到阻撓，雙方的殊死戰持續展開。

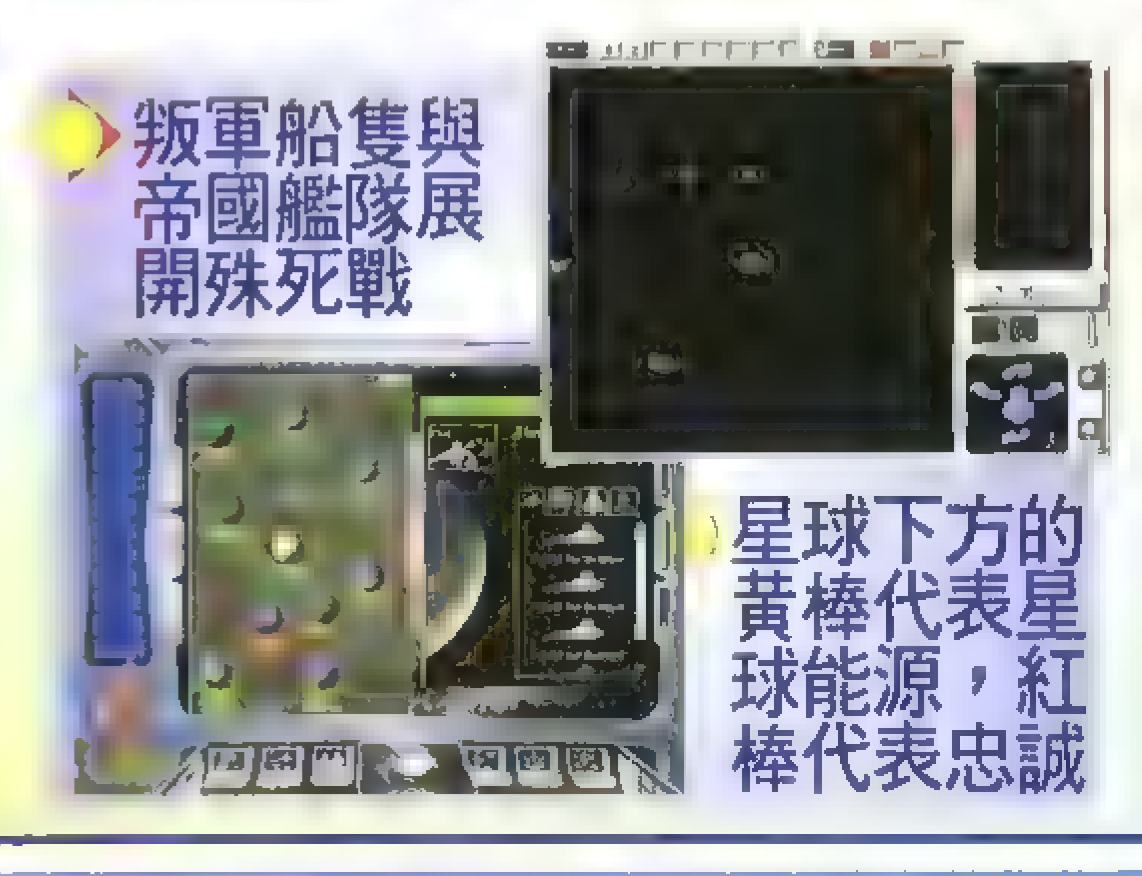


指揮中心是進行資源管理、艦隊佈署等決策的地方

贏得星球的效忠

指揮中心是玩家下達大部份指令的地方，包括製造、資源管理、艦隊佈署、任務分配、與探勘等，而這些動作都是遊戲所涉及到的戰略部署。藉由各方的代理人（叛軍聯盟是 C-3PO，銀河帝國是 IMP-22 ），玩家在遊戲中可面對不同的事件。

在每座星球下方的黃色棒代表能源指示器；紅色與綠色棒則代表星球的忠誠度。玩家想在遊戲中致勝必須掌握一個重要的關鍵：建造具有高度忠誠的星球基地。在遊戲中我們可以透過外交或者武力贏得一個星球的效忠，而玩家所選擇的手段便決定一個任務的成敗。例如，使用武力在短時間內可能很有效率，但玩家必須冒著星球對你的仇恨而可能的危險，而懷



叛軍船隻與帝國艦隊展開殊死戰

星球下方的黃棒代表星球能源，紅棒代表忠誠



星戰角色粉墨登場

遊戲各角色取材自星際大戰系列題材

星戰反叛軍是一套角色導向相當強烈的遊戲。在帝國或是叛軍的陣營中，均有數十種角色供玩家號令，而這些角色均是取材自星際大戰系列故事。遊戲中的任務可能是支配銀河系忠誠度的外交任務，也可能是減少星球防衛能力的破壞任務，或者是有其他角色被俘擄時的救援任務。藉由分配符合角色屬性的任務，其達成使命的機率也就跟著提高。例如，假如玩家企圖說服一個星球效忠叛軍，並且希望進行更多的外交任務以強化星球的忠誠度，玩家便可把這項使命交付給Mon Mothma執行，她是一個外交高手，同時也是叛軍聯盟的領袖。同時，也由於她是外交高手，所以她沒有強力的軍事能力，所以她容易被敵人俘擄（帝國勝利的條件之一），當然啦！如果不幸發生這種狀況，玩家便得進行解救任務。

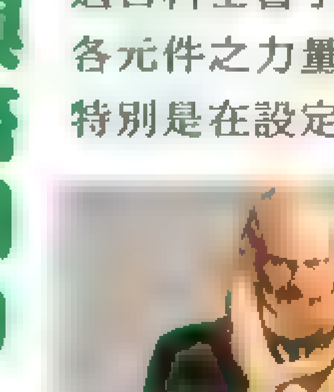
據了解，遊戲的角色是取材自所有的星際大戰的杜撰內容、星際大戰電影三部曲、提摩黑薩恩的小說、 Dark Horse 的漫畫書等。玩家與星際大戰迷在遊戲中將可以使用諸如天行者路克、漢索洛、達斯瓦德、莉雅公主等人的才能，至於其他傳統星際大戰的小角色，遊戲也將它納入。據統計，星戰反叛軍共收納了五十五種角色，其中二十八種屬於叛軍聯盟，二十七種屬於銀河帝國。由此可知，角色在遊戲中確實佔了一個很重要的地位。



在控制板上可選擇加入叛軍或帝國

百科全書提供艦艇、角色與星球的資訊

在遊戲中提供了一個淺顯易懂的〝百科全書〞，讓玩家可以快速取得有關每艘太空船、每位角色、及每座星球的資訊，而玩家也可透過百科全書了解遊戲中各元件之力量與缺點，特別是在設定任務時。



叛軍與帝國的戰鬥一觸即發

有敵意的星球在遊戲中將忠誠度轉向另一個陣營，也不是什麼困難的事。

當兩支敵對的艦隊在同一個星系遭遇時，戰術要素立刻成爲玩家致勝的關鍵。艦隊或戰機群任務及目標的指定，全以即時 3D 太空戰鬥進行，雙方的衝突能在剎那間發生。而玩家在這個階段能看見叛軍的船隻與帝國的星際驅逐艦展開慘烈的戰鬥，這時戰術運用的場景每個都可持續二十分鐘以上，但得視玩家的操作技術而定。

每次戰鬥的勝負均依玩家的戰技決定，某些遭遇戰甚至可持續二十分鐘以上。當然啦！玩家可以自動執行的方式來進行此一戰術模式，但以此種方式進行時，玩家只能把求勝的重心放在戰略上，但對於喜歡接受挑戰的玩家而言，戰術才是他們的最愛。



WIN95

遊戲類型	硬體需求	遊戲發行時間
策略	Pentium 90	未定
發行版本	16 MB	國外發行／Lucasarts
光碟	SOUND BLASTER	國內發行／松崗
	模式：未定	
	操作：未定	



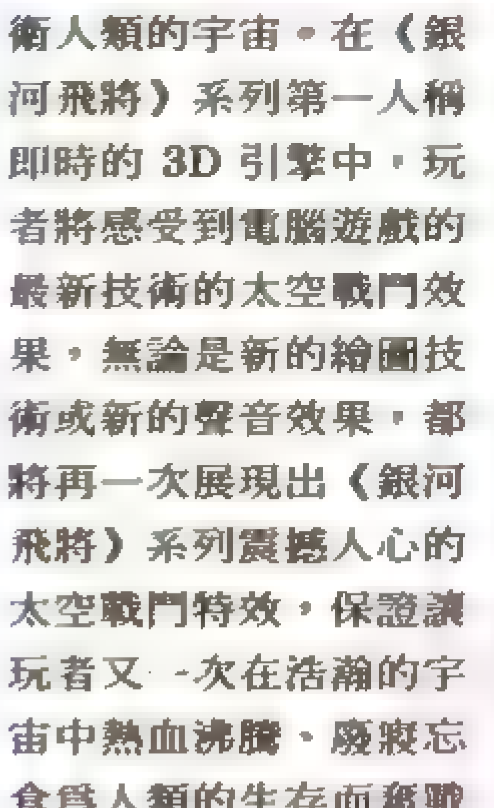
銀河飛將V 神諭

神諭即將降臨大地…

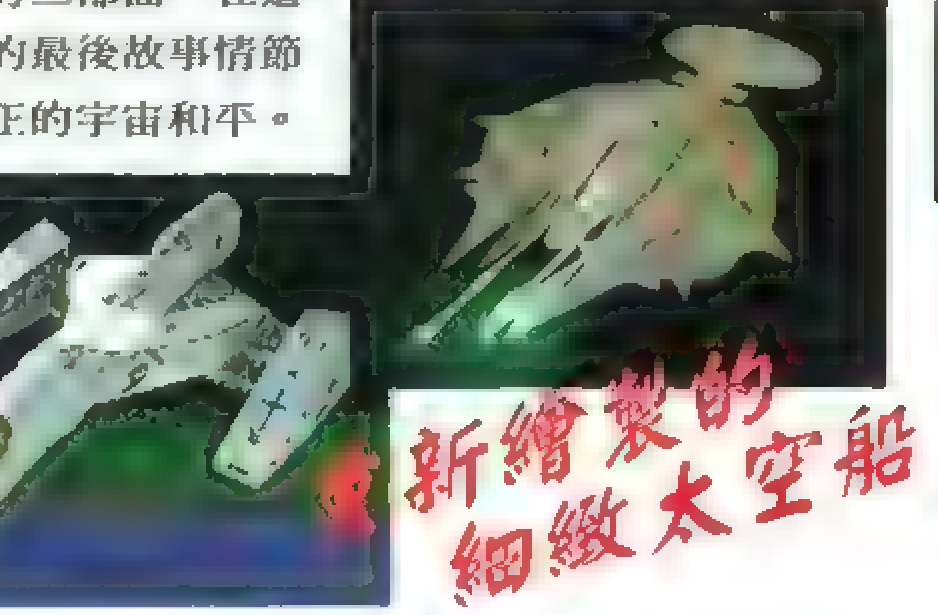
銀河飛將歷經了Klirath三代的戰爭故事與第四代的「自由的代價」戰後故事創造了太空飛行模擬傳奇。這些讓人熱血沸騰的故事事實上只是一些熱身運動。雖然人類打敗Klirath種族，但是真正的麻煩才要開始…。由於人類在外星軸心結盟的征服計畫中被忽略，但是由於長年與Klirath星人的戰爭，甚至擊敗Klirath星人讓外星軸心結盟開始注意到人類的存在，所以一場新的戰爭就此展開。這就是《銀河飛將V（Wing Commander V：Prophecy）》的主要開始情節，人類將面臨新的挑戰，這個故事根據Origion的基本構想也有三部曲，在這三部曲的最後故事情節將是眞正的宇宙和平。

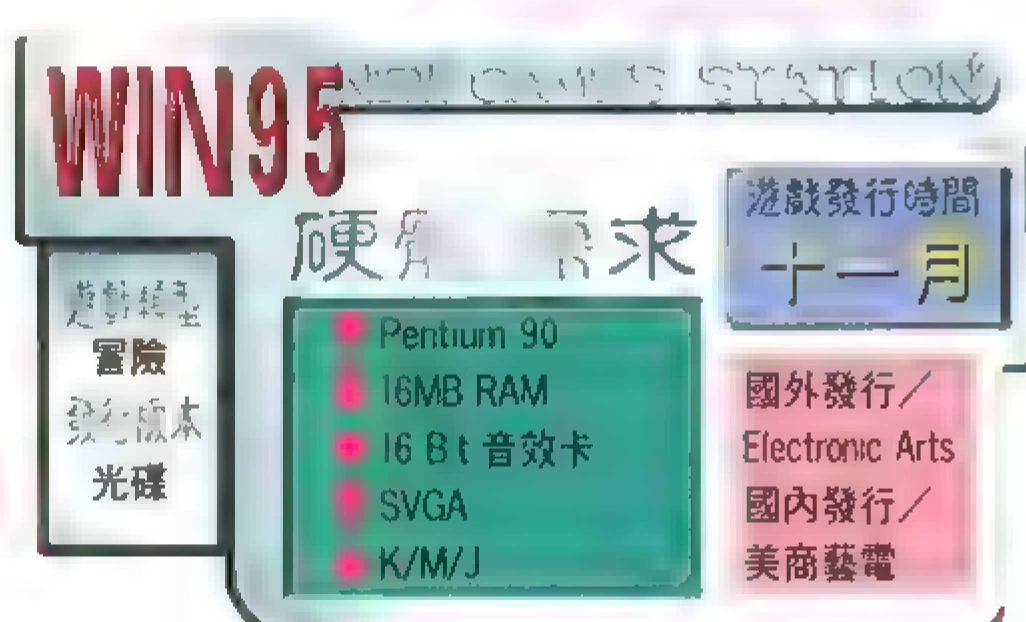
新的故事當然也會出現新的敵人，而且這一次的遊戲引擎將全面更新，讓玩者感受一個全新戰鬥場面，無論是視覺效果或戰術的應用將跟以往的《銀河飛將》系列大大不同，玩者將要使用新的戰鬥技巧擊敗敵人。重新加入《銀河飛將》系列的行列中好好的運用你的大腦，發揮驚人的戰鬥駕駛適應能力，這樣在即將到來的太空惡鬥中才能生存。

新的故事讓人心動，以往熟悉的角色也會出現在這個新的故事中，Mark Wilson、Tom Wilson、Ginger Allen也都會跟著新故事的情節出現，他們將伴隨著你再一次捍衛人類的宇宙。在《銀河飛將》系列第一人稱即時的3D引擎中，玩者將感受到電腦遊戲的最新技術的太空戰鬥效果，無論是新的繪圖技術或新的聲音效果，都將再一次展現出《銀河飛將》系列震撼人心的太空戰鬥特效，保證讓玩者又一次在浩瀚的宇宙中熱血沸騰、廢寢忘食爲人類的生存而奮戰不已。


星際飛行場面更是驚人

最重要的是這一代的《銀河飛將》系列可以連線，無論是透過八人區域網路LAN或數據機，甚至是Serial Cable的連線玩者將可以跟朋友對戰，看看誰才是眞正的「Wing Commander」！這麼多的優點將會創造出《銀河飛將》系列新傳奇，當然這個傳奇需要你加入，否則當別人在炫耀如何的擊敗外星種族捍衛人類時，你將會遺憾沒有參與「神諭」，這麼大的損失不只是玩者的遺憾，也將是在這場與外星戰爭中少了一位勇將的損失…。


新繪製的細緻太空船



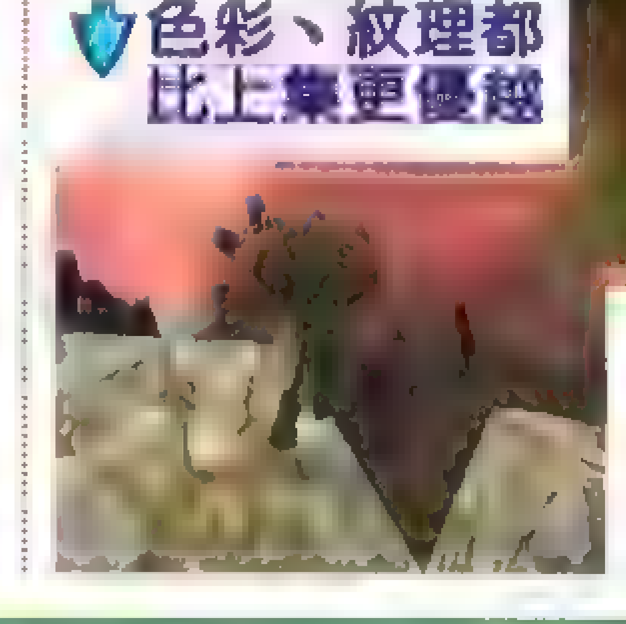


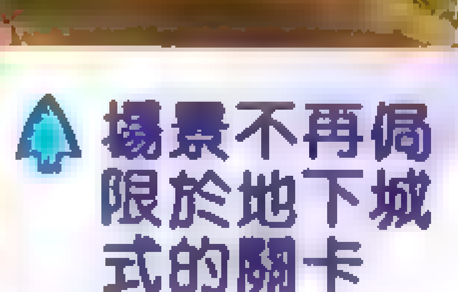
QUAKE2 雷神之鎚Ⅱ

叫好又叫座的雷神之鎚Ⅱ可以千呼萬喚始出來形容之。據id的商業開發主任Alexander表示：『雷神之鎚Ⅱ是一套全新的遊戲，不論從外表或形式來看，它都不應稱作一套續集。』

據了解，雷神之鎚Ⅱ（簡稱雷Ⅱ）設計重點是擺在：雷神之鎚所缺乏的一切賣點。因此，遊戲的凝聚性加強了、遊戲長度加長了、故事性及目標導向的關卡設計成為重點。因此，雷Ⅱ的面畫顏色將有更生動且具爆炸性，此外，更豐富的多邊形，使遊戲中的怪物更具真實感，讓牠們有了流暢的動態，且避免角色出現不當的拉長或扭曲。另外，有別於雷神之鎚著重在地下城式的關卡，在雷Ⅱ中設計了更多的開放空間與戶外的場景，天空將與畫面中的世界連成一線，使玩家可看見畫面中的地平線。

色彩、紋理都比上集更優越





場景不再侷限於地下城式的關卡

更難對付的敵人

在雷Ⅱ中，敵人的AI也作了大幅的改進，一旦牠們聽見或看見你，牠們將會和你糾纏不清。你可以偷偷摸摸的行動，也可利用陰暗的角落，悄悄地經過毫無警覺的怪物，然而，並不是只有玩家才有這項能耐，怪物也可以如法砲製。因此，要幹掉牠們還蠻不容易的。據初步了解，雷Ⅱ中登場的怪物包括有機體與機械體的電子人，但牠們給人的感覺宛如源於同一外星種族。

在關卡設計上，雷Ⅱ是以多達三十個左右的關卡組織而成，玩家必須在關卡中來回穿梭才能完成一項任務，例如，在核子反應爐這一關上，玩家必須完成爆破爐心、排放冷卻劑、將廢水系統幫浦反轉等動作，並須在反應爐爆炸前逃出。

最後附帶一提的是，本遊戲具備三十二人連線共玩的功能，但設計師還是將多數的心力擺在單人射擊上。它不支援Direct X，僅支援Open GL，因此，假如玩家的個人電腦配備Open GL 3D卡，將能完全看出雷神之鎚Ⅱ的所有特效。

挑戰關卡是遊戲的精髓

配備Open GL 3D卡能看出遊戲的特效





SIMCITY 3000
模擬城市3000



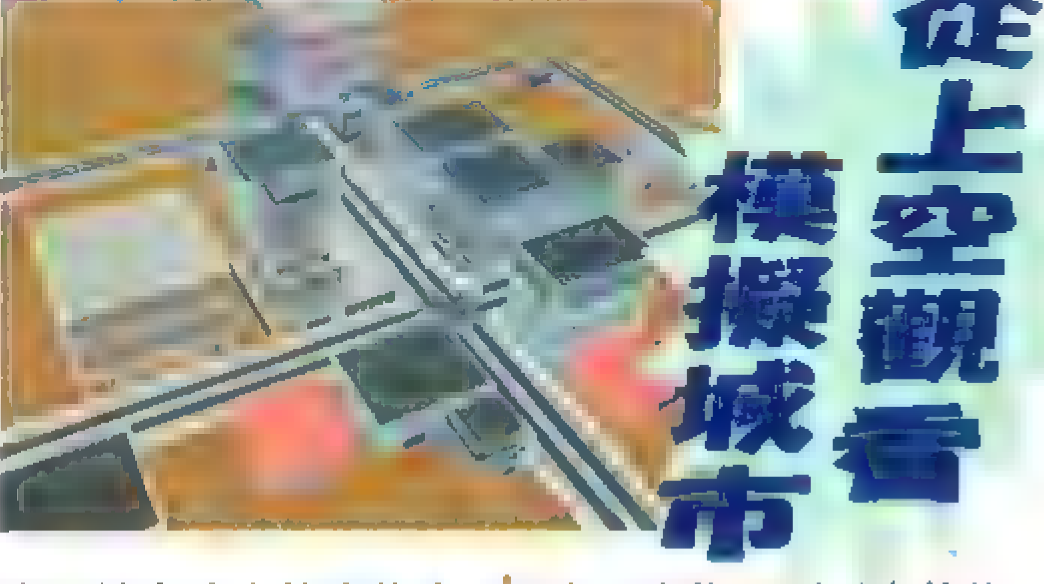


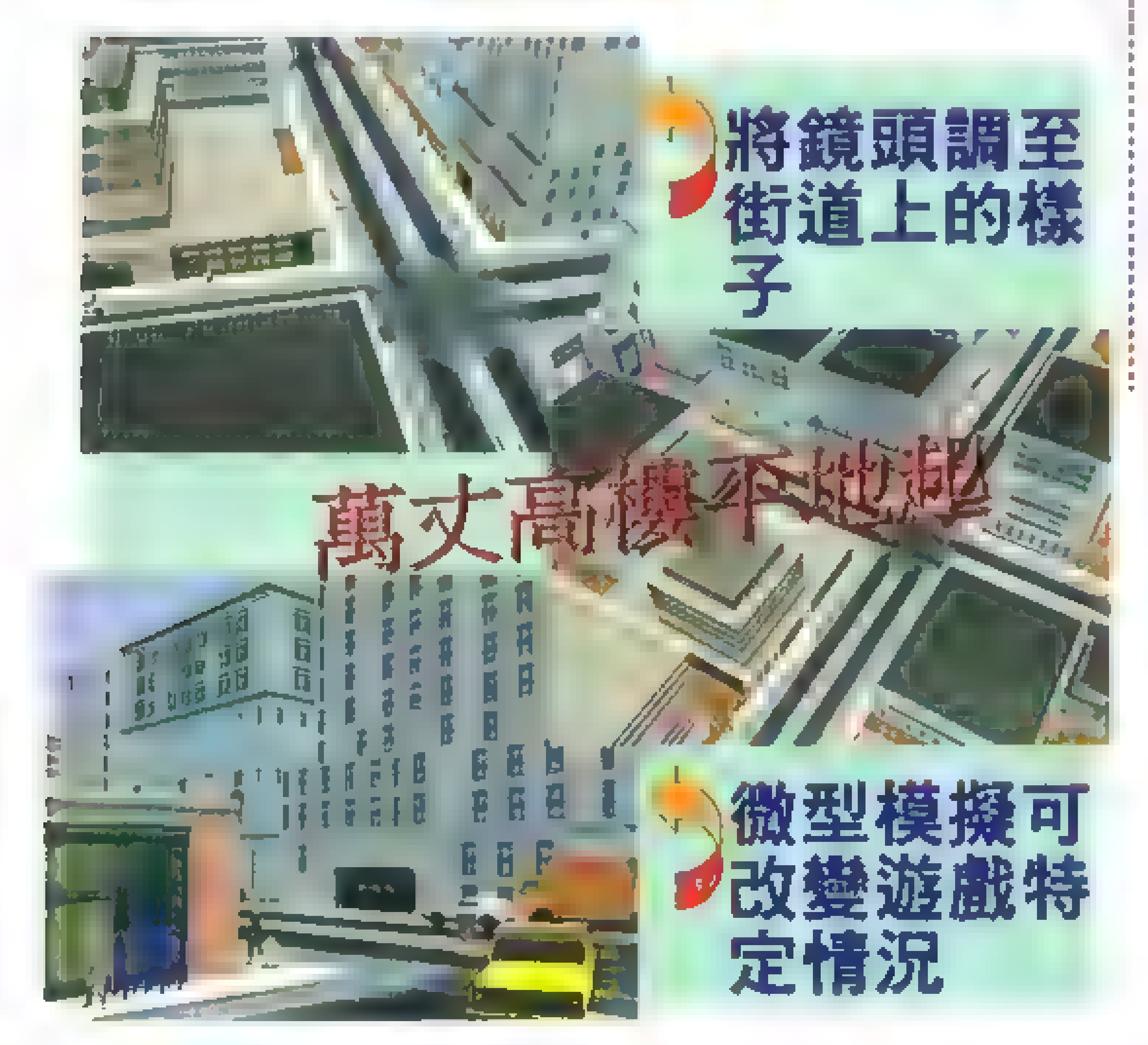
模擬城市在一九八九年粉墨登場時，曾受到玩家的喜愛，全球佳評如潮，不錯的銷售量使Maxis在九四年推出續集模擬城市2000，該遊戲一舉創下五百萬套的佳績。為趁勝追擊，Maxis已決定在九月推出模擬城市3000，增加遊戲中圖形與微控（micro-control）功能，希望能藉著此一「招牌大戲」彌補近幾套作品在市場上的虧損。

據了解，在模擬城市3000中最有意創意的當屬「微型模擬」（microsimulator），它允許玩家在每棟建築物內可以進行非常特別的定點化改變（localized changes）。在整個畫面設計方面，玩家除可以從五萬英尺的高空鳥瞰整座城市外，也可以將畫面調至街道上，觀察居民在道上閒逛、準備吃午餐，以及發生車禍事件等。另外，玩家在遊戲中也可在特定區域上建立特定的事業。

Maxis承諾要把城市的建築物做到最精緻，諸如窗台、屋頂上的空調機都能清楚出現在畫面中，每一棟建築物與目標都用數張最精細的圖形重現。另外，畫面有一個較奇特的地方是，當玩家移動時，細節的部份會模糊掉，但當玩家在一個地點停留的越久，畫面的解析度會越來越高。

另外，畫面中每一個模型都是一個個體：男人、女人與小孩全部穿了大約四百五十件的衣服，他們能夠與遊戲的道具互動寄信、搭計程車、找館子吃午餐。此外，遊戲還提供玩家進行3D瀏覽（使用微軟DirectX與Direct3D APIs），並有如相片品質般的64K顏色。在此有一點須向玩家提醒的是，由於Maxis認為模擬城市3000並不是一套競爭性質的遊戲，因此它仍沿續前兩套遊戲的設計理念，並不加入網路連線多人共玩的功能。


從上空觀看模擬城市


將鏡頭調至街道上的樣子

萬丈高樓平地起

微型模擬可改變遊戲特定情況

WIN95

NEW GAMES STATION

硬體需求

遊戲類型	發行版本
模擬	光碟

- 機種：未定
- 記憶體：未定
- 音效：SB
- 模式：未定
- 操作：未定

遊戲發行時間：九月

國外發行／MAXIS
國內發行／未定





KING'S QUEST : MASK OF ETERNITY
國王密使
永生面具

國王密使：永生面具（King's Quest : Mask of Eternity，暫譯）是 Sierra 預計在今年年底推出最新一集的國王密使系列遊戲。據初步了解，雖然國王密使：永生面具是最新的一套系列遊戲，但遊戲的設計師 Roberta Williams表示新一集的國王密使將突破傳統，在風格上將會做重大的改變，取而代之的將是以瀏覽 3D 遊戲世界爲主的「全新國王密使」，內容將以激烈的動作導向、高度幻想的瀏覽式環境爲主。國王密使系列的忠實玩家們，不妨等遊戲史上最長壽的國王密使系列的全新出擊。



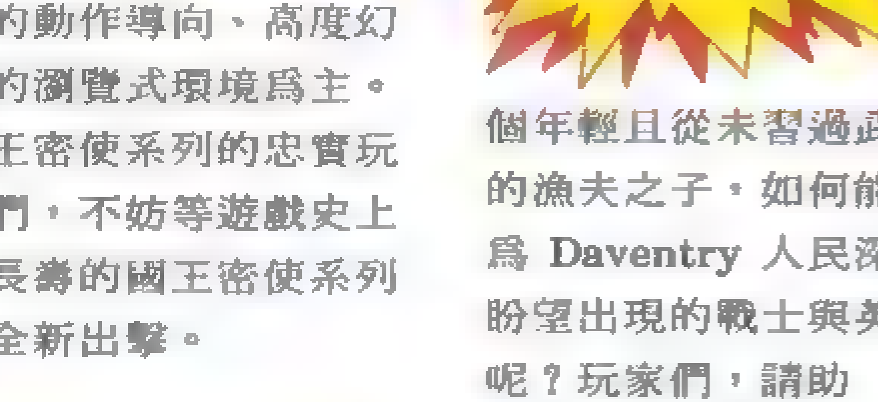
個年輕且從未習過武藝的漁夫之子，如何能成爲 Daventry 人民深切盼望出現的戰士與英雄呢？玩家們，請助 Conner 一臂之力！

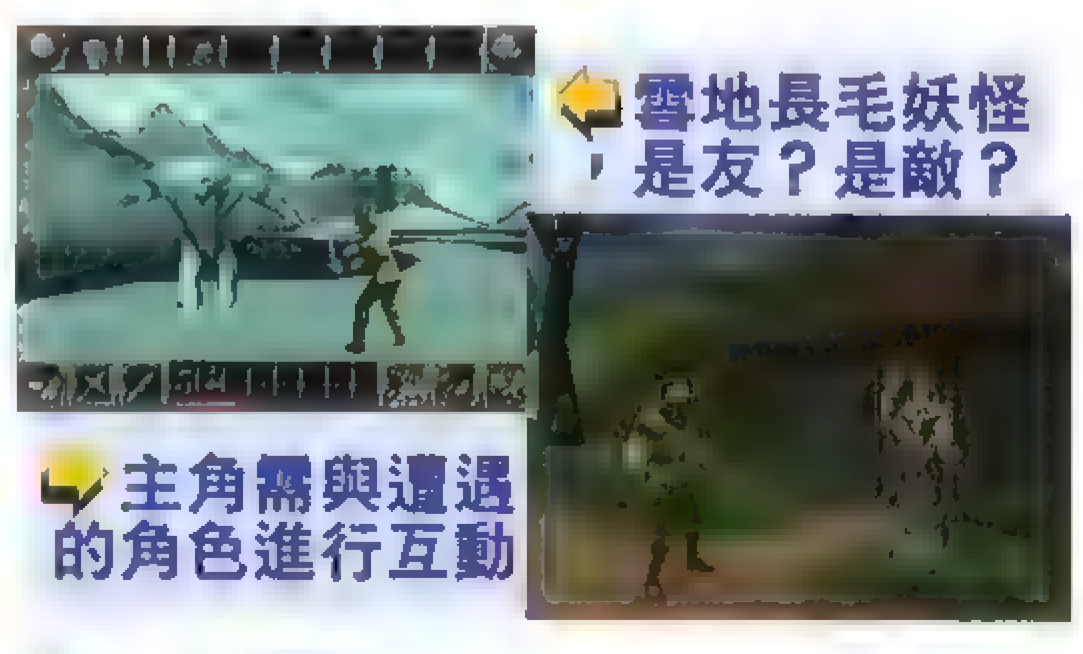
國王密使：永生面具中的角色均以多邊圖形成型。在永生面具開放式 3D 世界裡，允許玩家完全自由行動，例如，主角 Conner 可進入固定空間之內的空間探險，而玩家是以第三人稱的觀點和 Conner 所遭遇的友人或敵人，進行互動或打鬥，並在完全沒有策略導向的限制下，讓玩家探索遊戲所建構的世界。



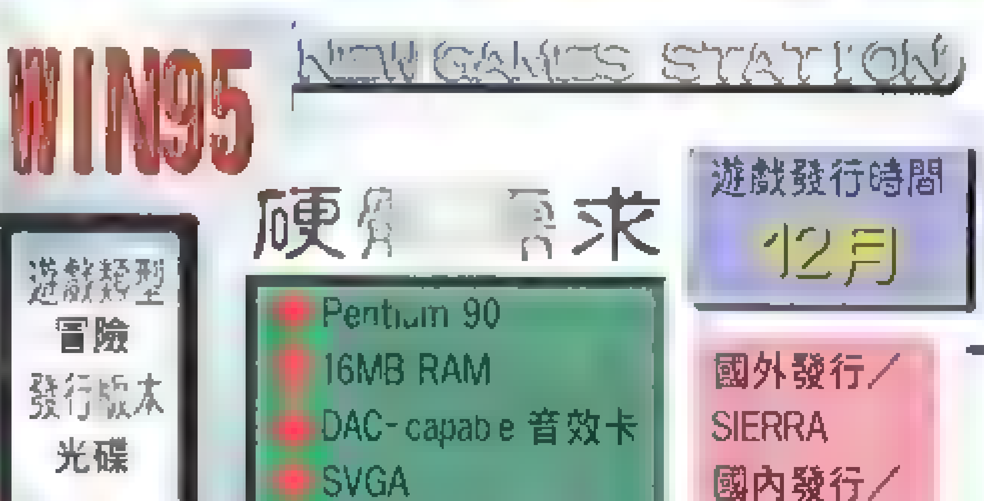
國王密使：永生面具是講述一個類似聖杯（ Holy Grail ）的神奇面具，有一天突然爆炸成七個碎片，並分散在廣闊無邊的大地上。二十年後，出生在當年爆炸現場的 Conner ，也就是遊戲的主角，原本是一位貧窮的漁夫之子，但他卻在因緣際會之下，身負湊齊七個碎片的神聖使命。

在 Conner 二十歲生日的那一天，大地受恐怖的魔法詛咒了，除了幸運的 Conner 逃過一劫以外，在 Daventry 裡的所有的人都成了石頭。 Conner 爲了瞭解爲何他能單獨倖免，他必須找出自己過去的秘密，並在一連串的冒險中找出永生面具的所有碎片。但在 Daventry王國內所有英雄都動彈不得的情況下，一


Conner要尋找的永生面具


雪地長毛妖怪，是友？是敵？

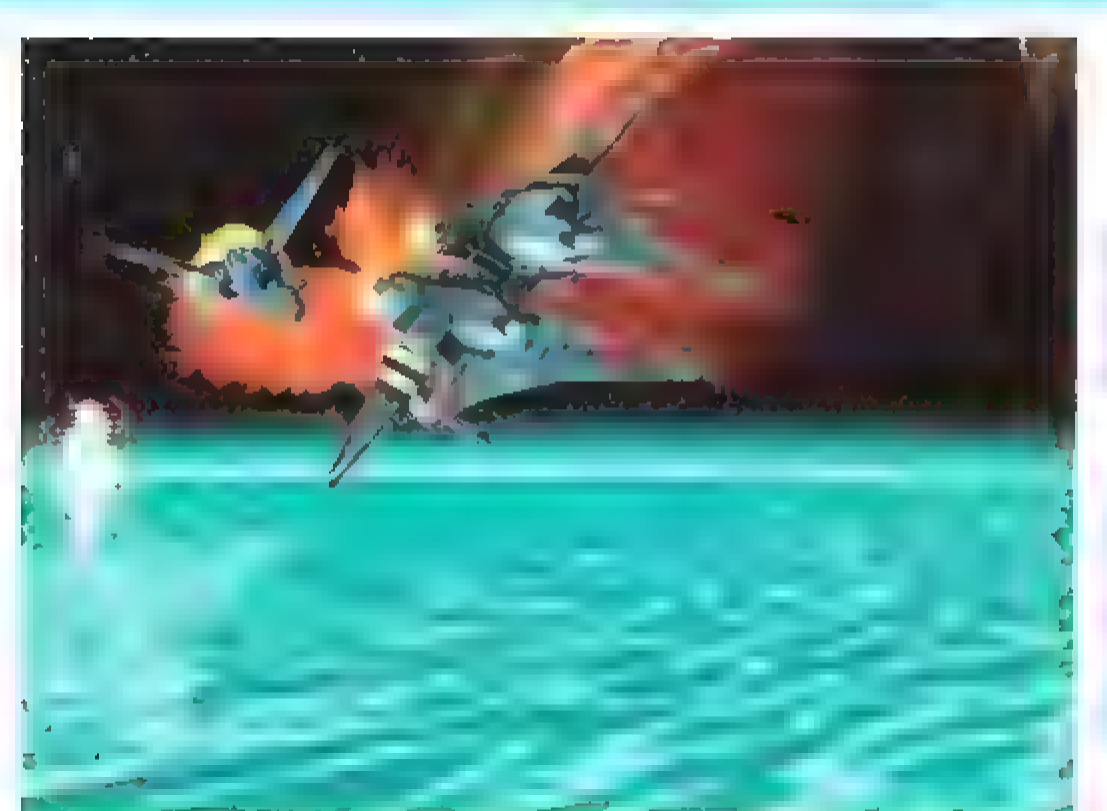
主角需與遭遇的角色進行互動



硬體需求	
Pentium 90	
16MB RAM	
DAC-capable 音效卡	
SVGA	
操作：未定	

遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
遊戲發行時間：12月
國外發行／SIERRA
國內發行／未定





PRIVATEER II 暗星梟雄 九五版

私掠者II

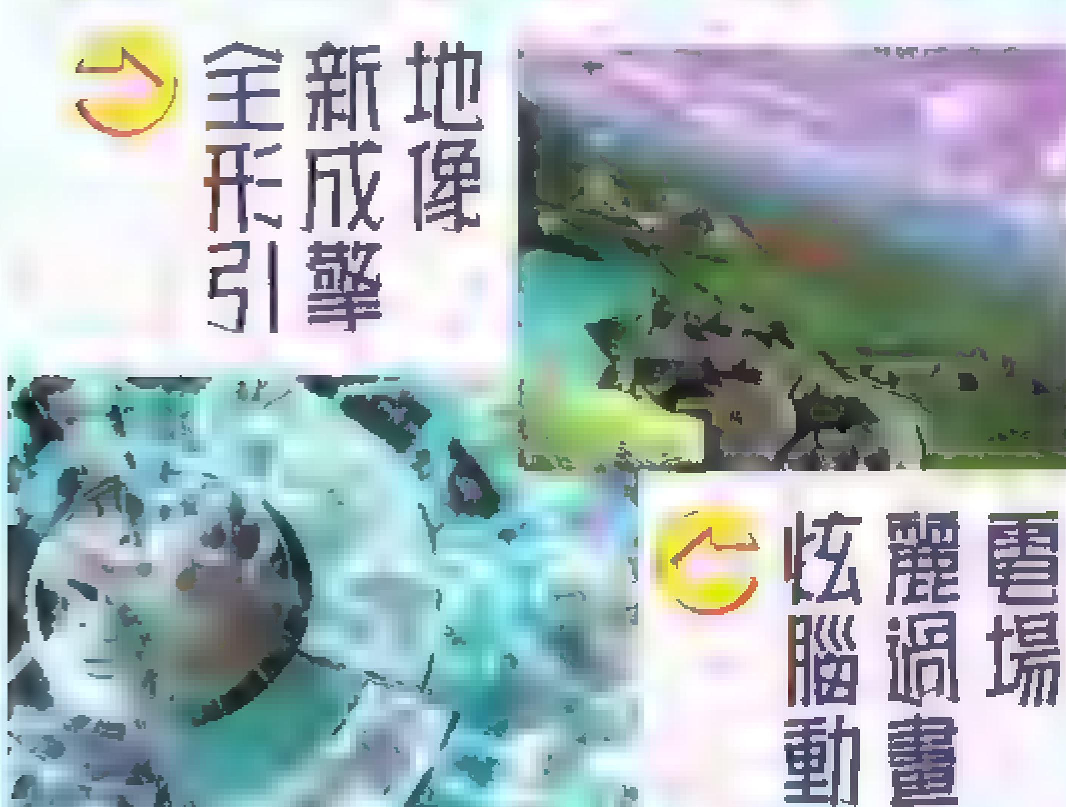
臻至完美的太空冒險飛行旅程

《私掠者Ⅱ：暗星梟雄》九五版這次移植於 Win95 下將讓遊戲本身的聲光效果表現驚人、甚至比DOS底下更爲精彩，這都是藉 Win95 的多媒體整合而達到的效果。當然一些惱人的臭蟲也消失不見了，所以玩《私掠者Ⅱ：暗星梟雄》九五版本將免於錯誤的苦惱。

《私掠者Ⅱ：暗星梟雄》九五版運用全新的遊戲引擎，將宇宙中不同星系與星球的畫面以新風貌顯示出來。當你將太空船降落於一顆星球上時，玩者將驚訝發現每顆星球的風貌各自不同，絕不再是一成不變的貼圖，無論是採礦基地、太空戰、修護站、商業星球或祕密基地，都將以驚人的圖像出現。除了星球外觀不同外，異星上的風俗與文化也影響星球上民衆對玩者態度，別以爲主角一定是要受大衆歡迎的傢伙，事實上主角吃閉門羹是常有的經驗，時時碰壁甚至有生命危險，正是本遊戲的精神所在，所以行動前要先想清楚。

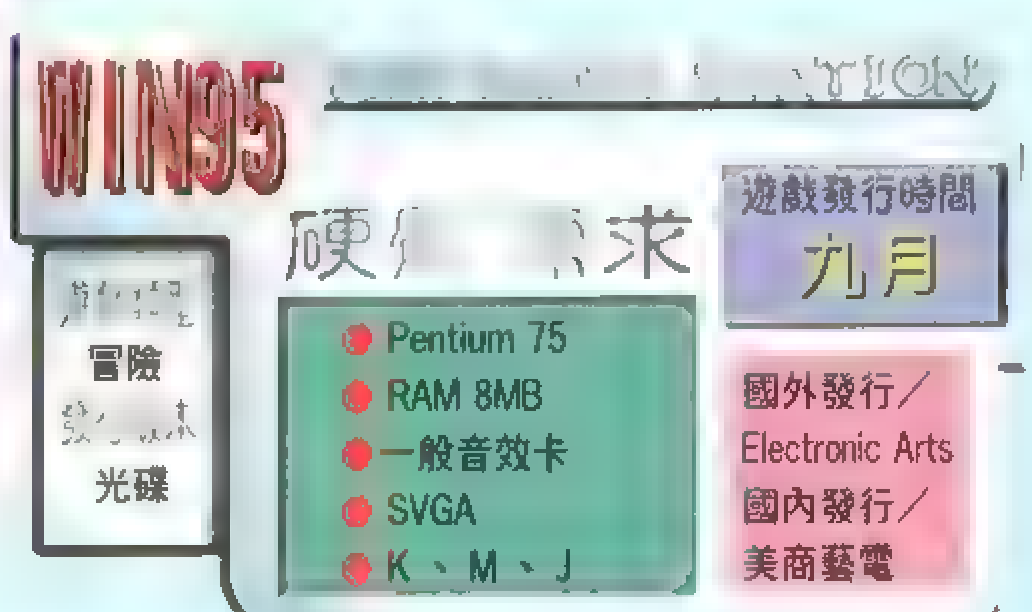
《私掠者Ⅱ：暗星梟雄》九五版最令人稱道的是它靈活的劇本，玩者可以當正當的生意人穿梭於星系間做貿易來賺取金錢，或是當賞金獵人到處追殺罪犯，甚至可以幫軍方巡邏一些較危險的區域，當然想當宇宙海賊也行，不過付出的代價將會是相當慘痛的教訓。無論你想當何種人或從事那一種職業，慢慢的遊戲主要線索將出現，玩者將可依照一些模糊的提示找出你想要的答案，甚至在解決主要問題後你還可以繼續在此宇宙中冒險，尋求無窮的宇宙歷險。

無論你是宇宙飛行的入門者或是經驗豐富的狡猾老鳥，《私掠者Ⅱ：暗星梟雄》九五版都將可以滿足你冒險的心，只要你想在太空中尋找刺激，發大財甚至豔遇，本遊戲《私掠者Ⅱ：暗星梟雄》九五版都將會一一呈現在你的眼前，或許還能經歷一段別人沒有的冒險旅程，當然這些在《私掠者Ⅱ：暗星梟雄》九五版都能提供，希望你也能加入這款絕對不同以往的宇宙冒險遊戲。



全新地形成像引擎

炫麗電腦過場動畫





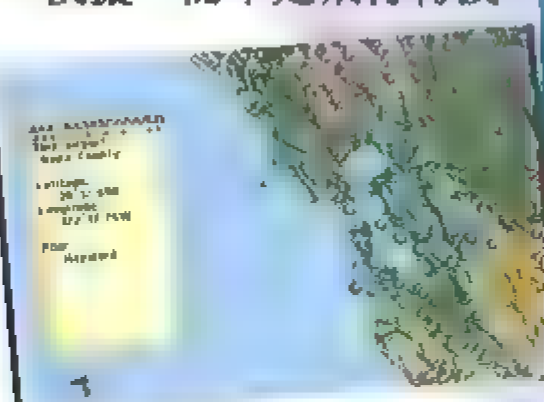
無限飛行Ⅱ



更勝前集的佳作



對於一個叫好又叫座的作品而言，續集要有青出於藍勝於藍的成就，通常不是容易的事，這點對遊戲軟體來說也是一樣。即將於今秋發行的無限飛行Ⅱ（Flight Unlimited Ⅱ），曾以動人的畫面及創造出令人不可置信的飛行感覺，在市場上颳起旋風，但第二代在設計上已完全不同於這兩大特點，它在遊戲中提供航空（aviation）模擬，而不是飛行特技的表演。因此，玩家可在遊戲中看到指示儀表模型及飛行規則。



這套稱得上是重新改寫的遊戲，採用Jaemz Fleming所發展的呈像技術「ZOAR」，這套呈像引擎利用複雜的mip-mapping系統，能將飛行所經過且遠在背後的地形景物之多邊形除去，但不拿掉圖片的紋理，這麼一來，畫面中的薄霧，就是單純的薄霧，而不是為了隱藏或修飾地形景物所用的手法。另外，遊戲中的飛機跑道與滑行道全完以3D模組作成，倍增畫面的真實感。

據了解，無限飛行Ⅱ是第一套讓玩家在遊戲中進行視覺飛行參考（VFR）的飛行模擬遊戲，VFR讓玩家可單獨根據地面目標的參考結果，進行點對點的飛行。

無限飛行Ⅱ共提供玩家四十八座取材自現實的機場，除了主要跑道外，還加入許多臨時跑道，如Bonny Doon及Delta機場的備用跑，這些不可或缺的要素全以最正確的寬度與長度，呈現給玩家。

無限飛行Ⅱ的AI系統名為空中交通控制系統（AtacS），該系統處理遊戲中有關地面、塔台、雷達以及UNICOM空中雷達暨廣播，以及遊戲中的其它四百個物件。而遊戲的所有地面交通均遵守實際的機場交通管制而定，人造語音系統與真實如出一轍；另外塔台的管制情形也依類似方式進行，假如你聽到有一架747客機在你身後，而在螢幕上真的會出現747在你的後方。而玩家與管制員互動是透過簡單的選單系統，玩家可透過該系統建立適當的請求。



施工中

遊戲類型：模擬
發行版本：光碟

硬體需求
- Pentium 133
- 記憶體：未定
- 一般音效卡
- 模式：未定
- 操作：未定

遊戲發行時間：秋季

國外發行／Looking Class
國內發行／未定



FIFA SOCCER MANAGER
FIFA足盟球隊經理

自創球場、快意奔馳！

詳細的球隊資料

千百種球場戰術任你使用

在受到世界足球聯盟唯一獨家授權的EA SPORTS足球遊戲《FIFA世界足盟九七》推出之後，即受到全世界足球運動遊戲愛好者的一致推崇。在其中運用「動作捕捉(Motion Cature)」技術所模擬出來的真實球員運動、所有同類型遊戲中最優秀的電腦對手人工智慧、詳盡的球員資料統計數字收錄…使得足球迷們在電腦上的足球場中意氣風發、快意奔馳！

現在EA SPORTS系列再度推出《FIFA足盟球隊經理》，其中由於世界足盟的全力支援，使得在遊戲中收集完整大英國協、蘇格蘭、德國、法國、以及義大利五個全世界職業足球運動最為風行的國家中，所有職業足球聯盟中的一百支足球隊、七千五百位足球員，每位球員二十九個領域之內的詳細統計資料！你可以以球員的角度實際進行足球比賽、以球隊教練的角度進行球隊在球場上的戰術排演、或者是以球隊經理的角度進行球員整體調度以及整體球季比賽進行！遊戲本身和所附的安裝遊戲手冊均擁有英文、德文、法文、西班牙文、義大利文、瑞典文和荷蘭文七種語言，可以說是相當完備。

除此之外，在《FIFA足盟球隊經理》你還可以從無到有建立自己的球場！遊戲除了提供世界足球聯盟在歐洲主要的足球場之外，你還可以從三百多個3D物件中建立起屬於自己的球場，然後在其中進行比賽…。

FIFA世界足盟系列在全世界銷售超過六百五十萬套、《FIFA世界足盟九七》更是創下了一百三十萬片的佳績，喜歡《FIFA世界足盟九七》的球員們絕對不能錯過《FIFA足盟球隊經理》，還沒嘗試過《FIFA世界足盟》系列的朋友們更可以從《FIFA足盟球隊經理》開始入門足球運動遊戲的世界！

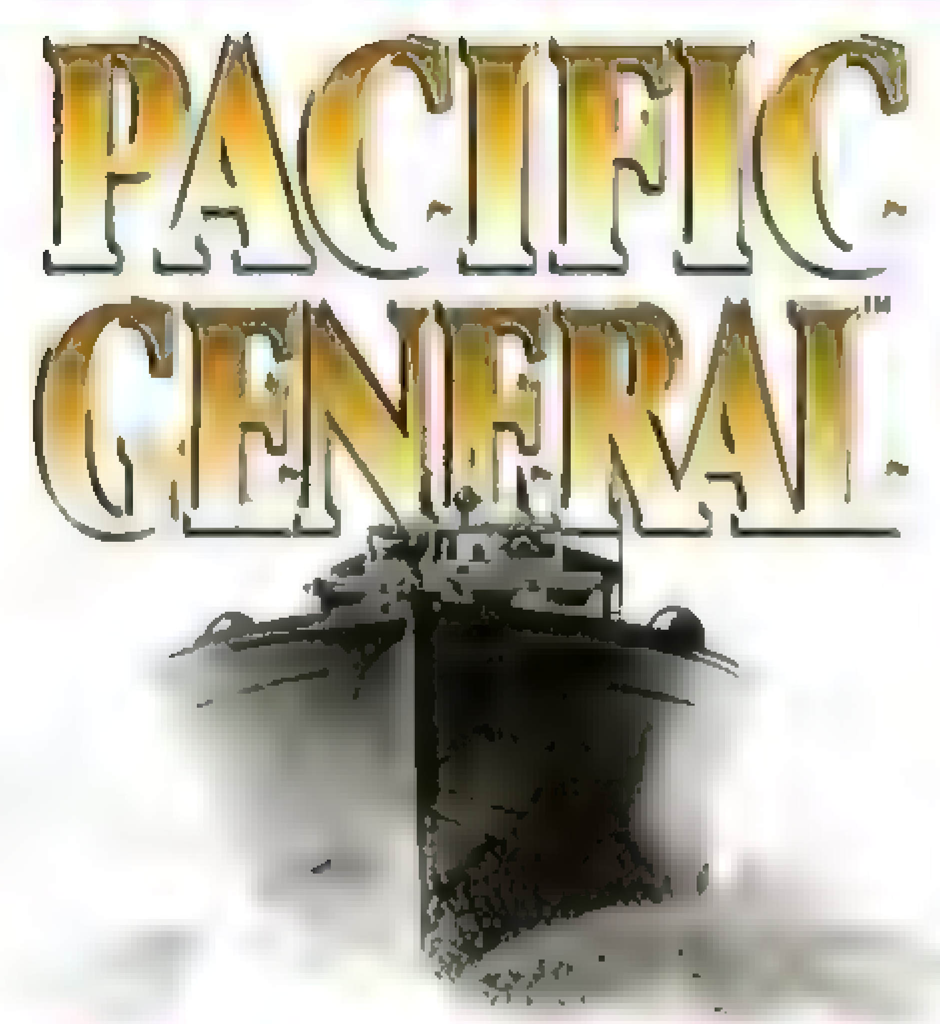






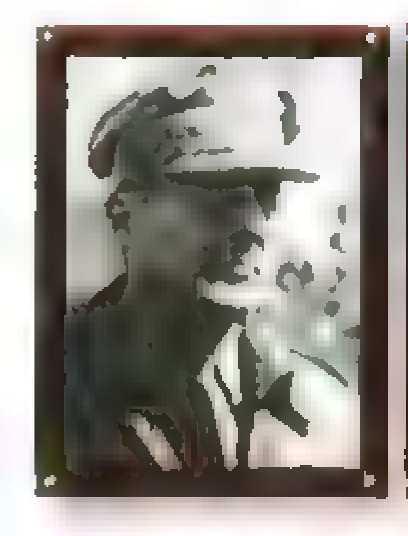


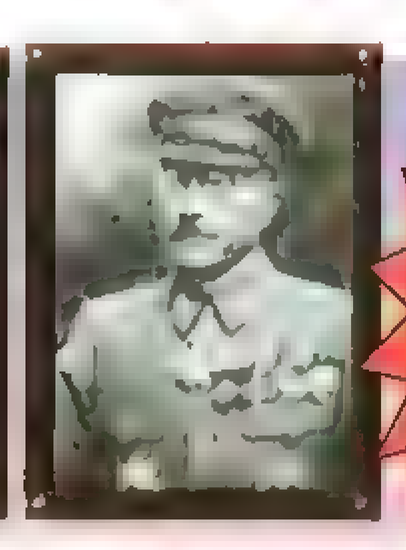






太平洋元帥







美日大戰戰幕重現

太平洋元帥（Pacific General，暫譯）是一套以日本帝國在二次世界大戰中，對抗以美國爲首的盟軍遊戲，玩家在遊戲中可扮演敵對的任何一方，在數十場重大的太平洋戰爭中，進行驚天地、泣鬼神的陸海空大戰。當然啦！這套以策略及戰爭爲主軸的遊戲，只要您運籌幃幄得宜，是可以打破歷史定論的，也就是說，太平洋戰爭的輸家不一定是日本。

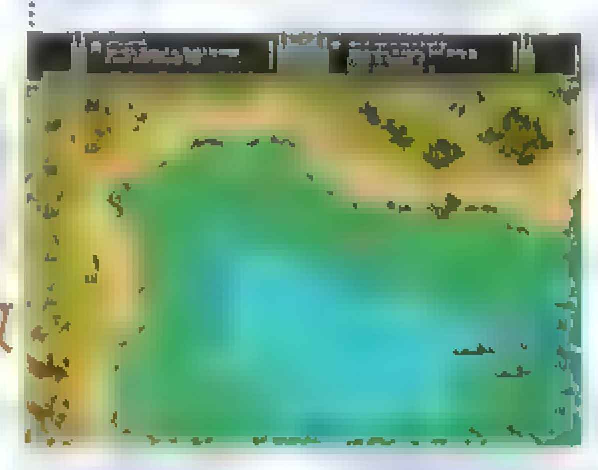
太平洋元帥是以曾運用在裝甲元帥的五星上將引擎（5-Star General engine）設計而成。遊戲中有獨一無二的海軍戰鬥系統與出色的 AI，專門來處理所有重要的海戰。此一獨到的系統再配合其它的改良設計，使太平洋元帥成爲五星系列遊戲中的極品。

本遊戲分爲兩大陣營：日本與以美國爲首的盟軍。遊戲橫跨一九三八年至一九四五年之間的所有太平洋戰役。扮演日軍統帥的玩家，旗下有皇軍及艦隊供你指揮，而戰役是從中國中部開始。

選擇日本的玩家在遊戲中須征服十多場戰役，每場都有獨特的地形及軍隊讓你駕御。當你的部隊獲得經驗，你將可升級至更新且更優異的裝備。是否能顛覆歷史，就看玩家如何謀定而後動了。

選擇扮演美軍的玩家必須從中途島戰役開始打起。爲報珍珠港之仇，玩家必須與日本海、空軍決一生死。假如你在這階段獲勝，你的旗下便會增添美國陸軍。擁有陸上及海上軍力的您，可進一步選擇攻擊日本艦隊，或者是嘗試將控制各島嶼的日軍驅離。

在遊戲中，美方也是有十多場重大戰役要打，每場均有獨特的優勢與挑戰。同樣地，當你部隊獲得經驗後，你將能獲得更新、更優異的武器，如蒙塔納級戰艦及護航噴射戰機。得到英雄式的榮歸，或者讓歷史因你而改變，就看你了。



美軍準備進攻日本佔據的印尼



遊戲可讓你選擇各主要戰場

海戰是遊戲的重頭戲之一

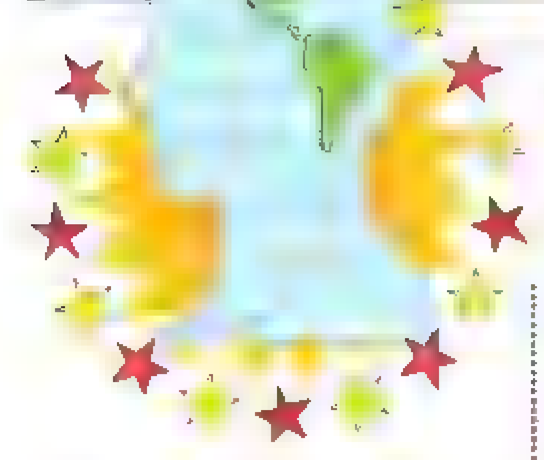
WIN95 NEW GAMES STATION

遊戲類型	硬體需求	遊戲發行時間
戰略	PENTIUM 90	未定
發行版本	16MB RAM	國外發行／Mindscape
光碟	一般音效卡	國內發行／第三波
	SVGA	
	MOUSE	





大腦複製讓民心思變



很久以前的銀河系，以和平聞名於世，這塊天堂是受喚作核心（ Core ）的銀河管理體系統治。這場大戰的原因是稱為「塑型化」的過程，它涉及了大腦母體的電子複製：將意識植入堅固耐用的機器之中。 Core 將塑型稱為永生，並下令強制所有的子民必須參加該過程，如此才能確保他們的安全。

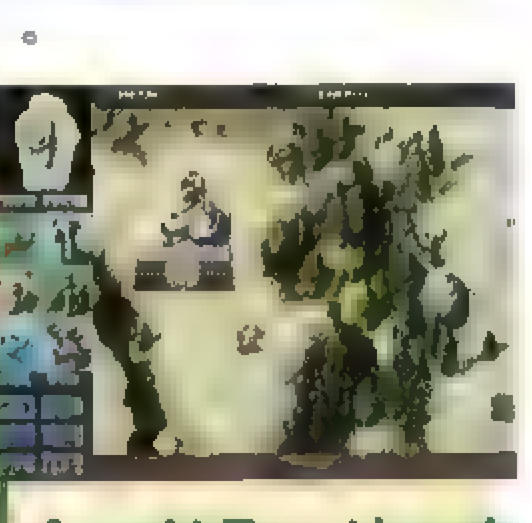
在這些人當中，有些人將塑型化視為暴政，他們為此逃到銀河的邊際，更在那兒唇齒相依地組成稱為 Arm 的反抗軍。 Arm 為自己的軍隊發展了高效能的戰鬥服裝，而 Core 直接將士兵的意識植入能致敵於死的機器中，它不斷地複製最精良的戰士。戰爭持續了四千年，耗盡了整個銀河系的資源，使它成為滿目瘡痍的失樂園。

橫掃千軍是下一代的即時戰略遊戲，它的技巧與繪圖都較其它遊戲先進，包括 3D 地形與即時的 3D 戰鬥單位與建築物重現，都高人一等，使它成為同類型的即時戰鬥遊戲中最具挑戰力及視覺較果最璀璨的遊戲。

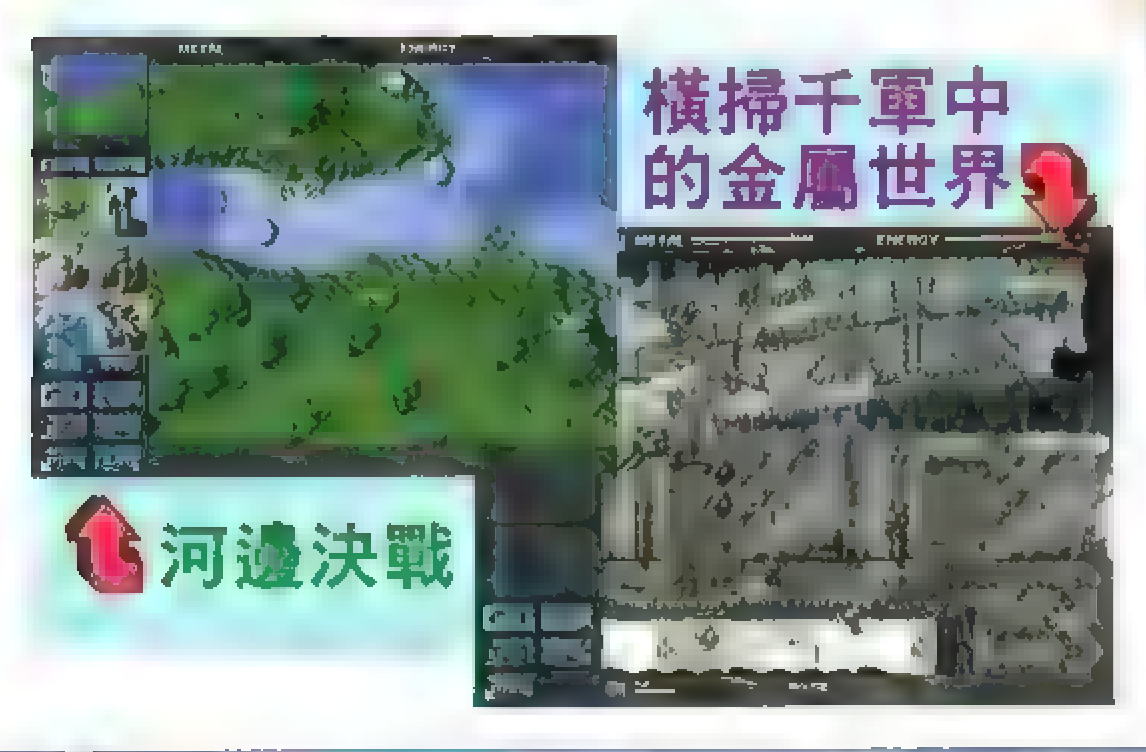
在橫掃千軍中廣大且多樣化的地圖中，讓玩家可在截然不同的地形景觀中穿梭，諸如熔岩世界、雪地、沙漠狹谷、人造金屬世界、冰原、高聳的陵嶺、以及佈滿島嶼的海洋。本遊戲有一個較特別的地方是，玩家的電腦所備配的記憶體達 32MB ，甚至是 64MB ，表現出遊戲中所謂 Mega-maps 的數千個螢幕，允許玩家進行數小時，甚至是一天的多人對戰。另外，遊戲動人的 3D 特效讓武器的彈道與現實如出一轍，例如炮彈以圓弧的路徑越過山丘，並摧毀毫無抵抗力的攻擊者，長程火力的貝塔砲（ Bertha cannon ）便有遠程轟炸敵軍的能力。



在高地建造飛機工廠提供防衛



Arm的Bertha砲準備攻擊敵人



河邊決戰

橫掃千軍中的金屬世界

WIN95 NEW GAMES STATION

遊戲類型	硬體需求	遊戲發行時間
即時戰略	Pentium 100	九月
發行版本	16MB	國外發行／GT
光碟	SB	國內發行／美商新美
	SVGA	
	M	



BALLS OF STEEL



毀滅公爵的彈珠？

華燈初上或夜闌人靜時上美式酒吧小酌一番，是美國人紓解工作壓力的典型方式。在酒吧裡，你可能會發現在陰暗的角落，擺著一部投幣式的遊樂機，沒錯！這是六、七０年代最典型的電動玩具。一樣外型不起眼，卻能發放出絢麗燈光，與鏗鏘有力撞擊聲的彈珠檯，每一擊，仿若火光交會，一日的怨氣與過剩的精力，都在瞬間渲洩。

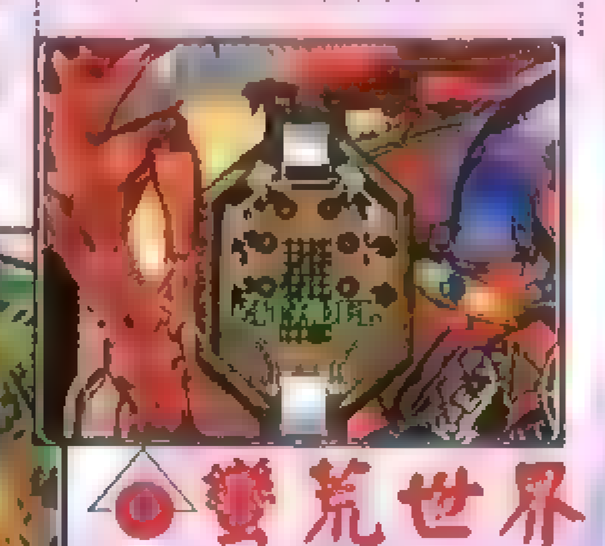
隨著電腦軟硬體技術的提升，使得執行速度與圖形及音效有了大幅的改進，各式各樣的運動與遊戲紛紛電腦化，而彈珠檯也隨著這股資訊洪流奔向電腦螢幕。在設計師的改進下，彈珠檯的檯面由單調而璀璨，由傳統而創新；音效也由單純的撞擊聲，演進到與大型彈珠檯如出一轍，甚至更勝一籌。玩家不用再投幣、不用雙手伸張在檯面兩側、更不用重重拍擊兩側擊彈按鈕，只須在鍵盤上輕輕按下，便能將彈珠玩弄於股掌之間。讓你的心情隨著影音悸動吧！這是霸王彈珠（Balls of Steel，暫譯）的遊戲最高宗旨。



●炸彈駭客

●黑暗勢力

霸王彈珠是 GT 推出，由毀滅公爵（Duke Nukem）創作群設計的 3D 彈珠遊戲，其特色是彈珠檯面、檯面的障礙、挑戰關卡與彈珠本身都非常擬真，其內有五個完全動態、高解析度（800×600）的 3D 彈珠檯面；彈珠的移動、撞擊甚至是檯面的動作都非常逼真，且每個撞擊事件都會帶來音樂；玩家可以選擇捲動或固定的全螢幕檯面，並可以讓四位玩家上檯擊彈。霸王彈珠最足以睥睨其它同類型遊戲的地方是它五個獨到的彈珠檯面，包括黑暗勢力（Dark-side）、蠻荒世界（barbarian）、彈炸駭客（firestorm）、變種（Mutation）、與毀滅公爵（Duke Nukem）等。



●蠻荒世界

●變種

WIN95/3.1 NEW GAMES STATION

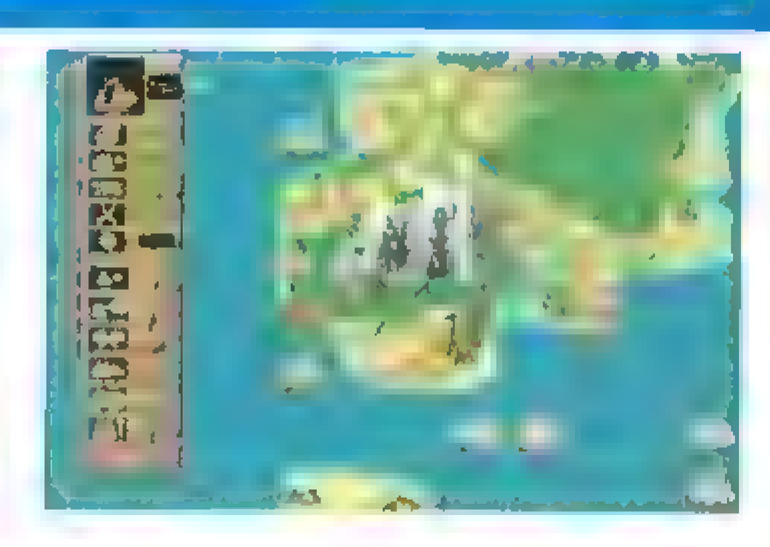
硬體需求

遊戲類型	模擬
發行版本	光碟版
記憶體	16MB RAM
機種	P-60
顯示	SVGA
音效	SB
操作	K
遊戲發行時間	未定
國外發行公司	TG
國內代理公司	美商新美


一場風與火的戰爭
七海爭霸
海軍戰棋的第一把交椅
兩年前，「沈默的艦隊」震驚全世界！
兩年後，「七海爭霸」再度稱雄電玩戰棋類！
只要780元，
買個海軍總司令來當！
除了船堅炮利，您還要有風向運氣
17場戰鬥關卡，3種故事模式，
支援IPX.魔電.網路對戰
For Win95
特別推薦 http://www.hwaei.com.tw



全程動畫解說

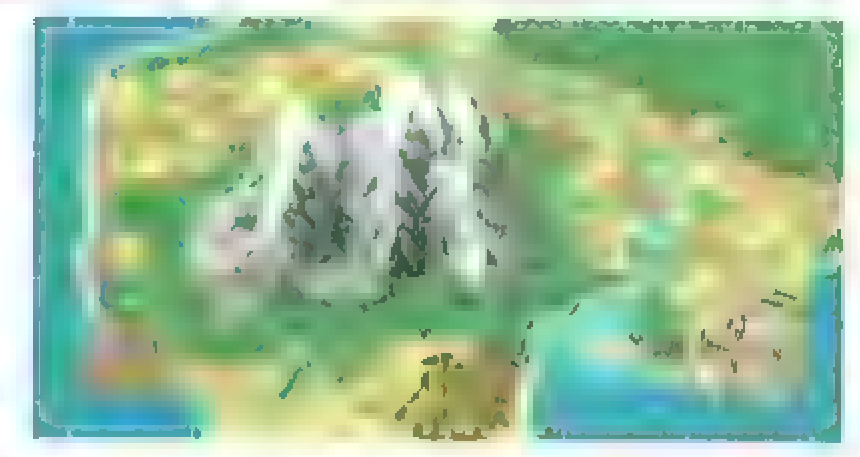


在本款遊戲中，包括任務的解說、船艦的建造與戰鬥方式的說明等等，都有其專屬的動畫輔助說明，當您想查閱敵我船艦的位置圖、目前的天氣、風向等情報時，只需按下特定的功能鍵，畫面上立刻會出現中文解說的動畫視窗、進行攻擊時的動畫亦是精彩絕倫，如船艦遭受攻擊時船身冒出火花，巨大的火柱衝上雲端的情形；耐久度降到零（亦即遭到擊沉），船身開始傾斜，慢慢下沉的壯觀畫面；以及船艦相鄰進行「面對面」肉搏戰的慘烈畫面。



挑戰您的戰略方針

與一般戰略模擬遊戲不同之處在於：本款遊戲並沒有類似「生產單位」的設計，玩家必須利用遊戲開始的初期設定，也就是固定的資源進行建設船艦的工作。依據任務情節的不同，有些關卡中並沒有本身的港口，也就是完全無法進行補給與建造的工作，玩家有時必須在極為嚴苛的條件下，完成任務。玩家所屬的艦隊，可以在自國的港口中進行建造或修理。進行「對戰模式」時，雖然可以在一開始就建造大型戰艦，因為設定的初期資源較高，但若在其後被對方擊沉，受到的「傷害」也比較大。帆船的推進能力，幾乎完全取決於船帆面積的大小，船帆面積愈大的船艦，在推進能力上最為突出。但相對的，由於其體積較大，啟動時的速度將會非常緩慢；在遇到岩石較多的淺灘時，吃水較多的大型船艦，也無法通過這些地區。基於以上原因，當您在組織所屬艦隊時，在船艦的體積上必須經過慎重考慮，以取得整體戰力的平衡為原則。



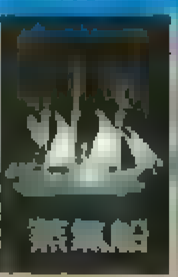


變化多端的戰術運用



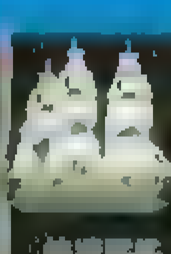


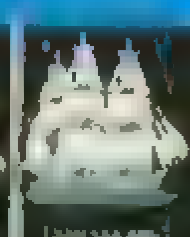




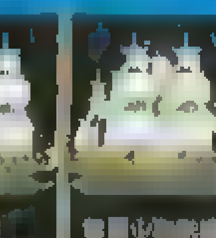














遊戲中可使用的船艦共有十一種，如上介紹。在推進能力、攻擊效果與建造價格上各有差異，玩家們必須視任務的需求，調整艦隊的成員與數量。至於攻擊「武器」方面，則包括砲擊與水手兩大類。大砲的威力與射程，雖會隨著船艦的大小不同而有所差異，但基本上還算是同一種模式的攻擊。砲擊的受害程度，在地圖與動畫上都可以看到，當艦船遭受砲擊時，不但會出現火柱，迸裂衝天的水柱亦會出現。當鄰近敵艦時，您可以派出艦上水手侵入敵艦，進行可能會讓甲板染滿鮮血的近身肉搏戰，正如同經常在電影中出現，海盜掠奪的畫面一般。當您在肉搏戰中獲得勝利，將可以順理成章地「接收」對方船艦，在某些沒有設置自國港口的關卡中，您可以使用以上方式，來增加艦隊的數量。





華義國際

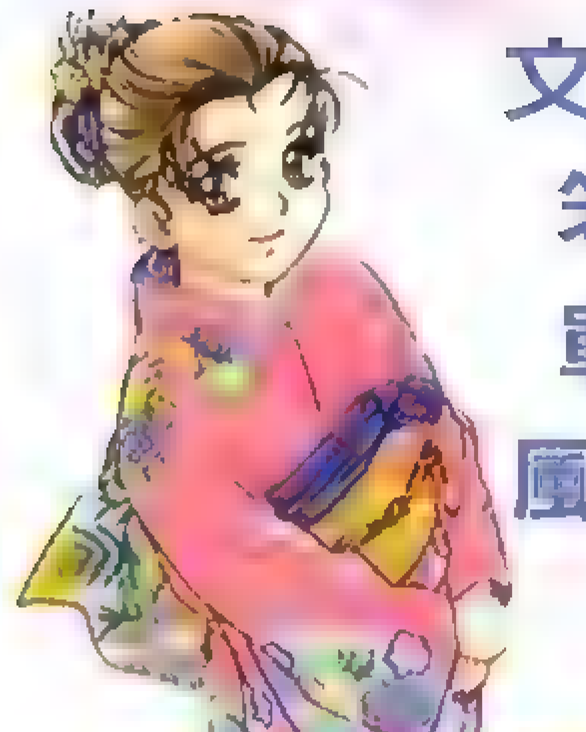
休閒軟體・第一品牌

北區
中區 台中縣烏日鄉烏日村文昌路
南區 高雄市

特別推薦：http//www.hwaei.com.tw



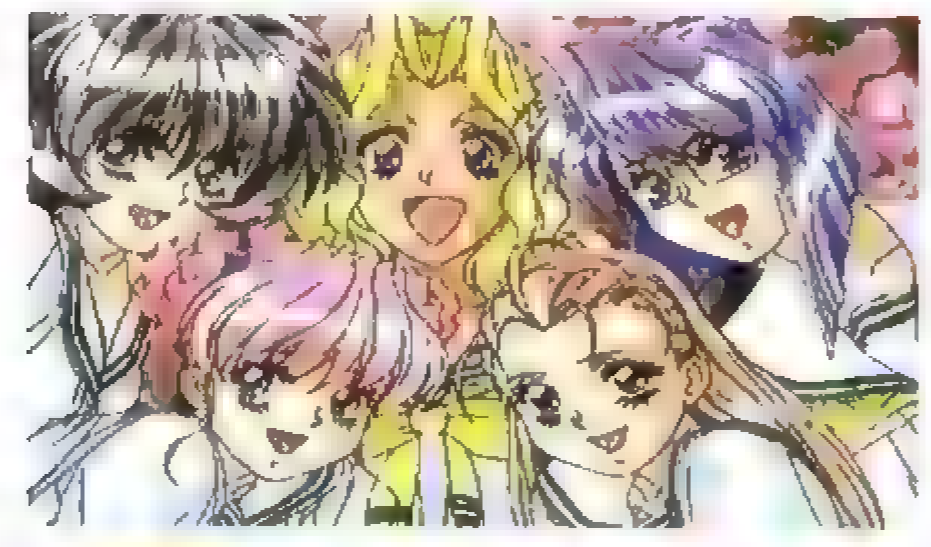
卒業II
Neo Generation
中文版
WIN95 作業系統
定價 700 元
移植自SEGA SATURN全新版本
全程動畫及中文語音



文靜的女生畢業後竟然變成脫星？
笨笨的女生居然考上一流大學？
單純的女生會變黑社會大姐頭？
風騷的女生會甘心成為賢妻良母？
口才差的後來變成名主播？



化腐朽為神奇，還是讓神奇變成腐朽？
全憑擔任老師的您，一念之間…



最難搞定的女學生

比起一代來，卒業 2 代的 5 位女生更潑辣、更活潑、更難搞定。

最嚇人的課外活動

別以為女生只會參加校慶、運動會、話劇比賽這類正當活動，女生們也會學大人抽菸、到色情場所當公主，到危險的海邊玩水…



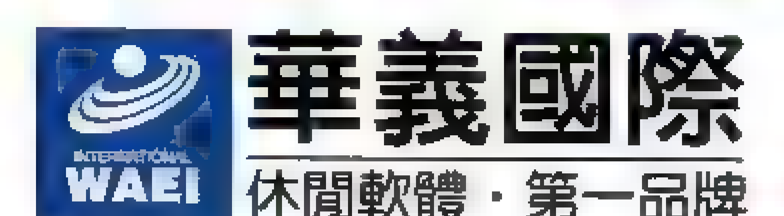


最多重結局的故事

文靜的畢業後不一定靜，風騷的畢業後不見得騷，笨學生也可能會開竅，好學生也有可能加入黑社會…
身為老師的您，要懂得依個性因材施教，個別輔導喔。

最專業的中文配音

張信哲的音樂總監（陳宇寰先生），親率 5 位專業配音人員賣命演出。



北區　北市吉林路 144 巷 11 號　TEL (02)581-2672　FAX (02)581-2699
中區　台中縣烏日鄉烏日村大同路 65 號　TEL (04)338-0287　FAX (04)338-0285
南區　高雄市新莊仔路 604 巷 3 號　TEL (07)348-7350　FAX (07)348-7351

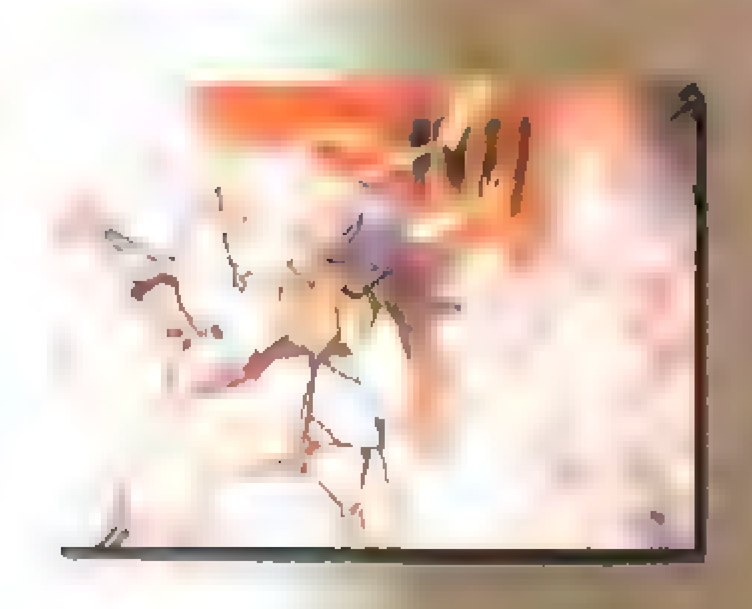
特別推薦：http//www.hwaei.com.tw


大唐英雄傳

一部壯闊的俠義史詩
亂世少年李白的冒險故事



李白的詩篇就如同那跨越了時空的長河一樣的壯闊壯美，吟哦後的後人也不禁對這位文豪一生的種種不羈的文才大感興趣。歷史已知手稿很隱晦，人類是永不能回到過去的，我們只能以現今的角度來看李白這位詩仙，來描繪他那放浪的生命。這一次，我們所注重的不是描述李白的詩篇，我們努力地想帶給你的不僅僅是一個文人的詩，我們更試圖表現的是一個不僅有趣文章，更有一顆俠義心腸和一身高強武功的亂世江湖的英雄俠客。所以我們將作這款RPG的冒險遊戲並且以這個故事命名為〈大唐英雄傳〉。

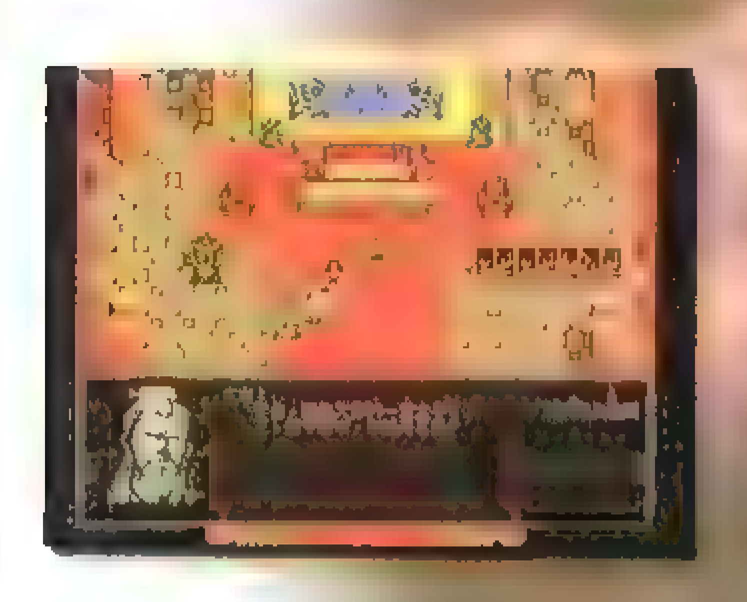


在很久很久以前，大唐皇宮內發生了一場血腥的兵變。為了爭奪帝位，李世民舉兵在玄武門伏殺了太子李建成和四弟李元吉，並軟禁了唐皇李淵，李淵無奈，只得將帝位傳給李世民，從此大唐進入了走向繁榮昌盛的貞觀之治。



可是在那場兵變中僥倖存活的太子之近衛隊將太子建成的血肉送出了京城，並在這時將李家的另一支血脈延續了下來。時過境遷，李建國的兒子，也就是李建成的孫子李白也已長成翩翩少年。

那麼他最後能否完成父親交給他的復仇重任，能否逃過那一個接著一個的追殺，他的最後命運又將如何，一切將等待您的回答。



此刻，還只是李白…



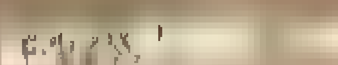














PROTECTED BY COPYRIGHT 3G INCORPORATION
神劍遊俠傳
發燒熱賣中
華麗壯觀的75度俯視地圖場景
栩栩如生的人物造型
主機：IBM PC 386以上
記憶體：2MB以上（建議4MB）
磁碟機：CD ROM
操作：鍵盤
INCORPORATION
仕積股份有限公司
台北市八德路4段768巷5號1樓
服務熱線：（02）653-3603

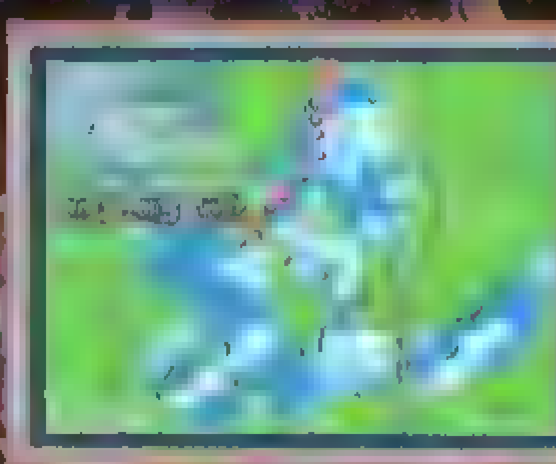
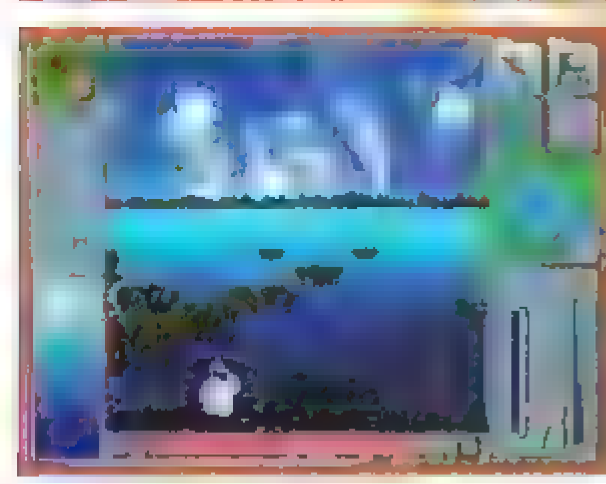
模擬釣場

在水泥叢林與車陣塵囂中為您另闢靜土，
讓家裡變成大自然的釣場

97年8月
發售

Lake masters





遊戲特色：

掘土，挖池，堆石，種草…自己築構夢想的漁場，您就是漁場的主人，選餌，揮竿，等待魚訊…擬真的釣況模擬，讓你在家也能體會釣魚的樂趣，以美國實際存在的四個湖為背景，各個湖的水質，氣候，大自然環境重視，可參加季節釣魚大賽，亦可在自己的漁場試試手氣，並可隨需要換不同之魚餌。

…一個讓您身歷其境的模擬遊戲



仕積股份有限公司
台北市八德路4段768巷5號1樓
服務熱線：（02）653-3603






三國風雲
看諸葛孔明呼風喚雨的神采
看趙子龍單騎救主無人能敵
歷時二年精心製作
史上最强中文即時戰略巨作
無人能敵!!
21 世紀縱橫 股份有限公司
台北縣汐止鎮新台五路一段
(02)6962020 FAX:(02)6961010
網址
e-mail



Holy Island
聖光島
智冠科技股份有限公司
世紀縱橫股份有限公司
台北縣汐止鎮新台五路一段100號20F TEL(02)6962020 FAX(02)6961010
網址：www.forwardtronic.com
BBS: 886-2-5033180.5037240
yoki



Intel MMX
SEGA PC
M.S.B SYSTEM
Windows®95專用
CD-ROM 1枚
電腦戰機
電腦戰機
VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS
TM
MMX and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation
LICENSED BY SKC Ltd.
ENTERPRISES, LTD. 1995, 1997
SEGA
台灣地區總代理：
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266 (代表號)
傳眞：(02)662-5263・662-3934
南區分公司：(07)748-1155
E-mail: world998@ms12.hinet.net
http://www.worldwise.com.tw
北區經銷商
富爾特科技股份有限公司
電話 (02)917-2287
中區經銷商
祥豪資訊股份有限公司
電話 (04)251-9987
南區
鼎昌實業股份有限公司
訂貨專線 (07)748-1155



SEGA

新發售
Windows® 95
專　用
CD-ROM 1枚
● 1～2人用
● 運動賽車遊戲
● PC特料適用



1P　2P
本遊戲可用2片CD-ROM在2台電腦進行通信對戰
MMX™ Technology Pentium® Processor 適用

出差回來的丈夫，
赫然發現：：
嬌妻已成
賽車高手！

壓倒性的真實感覺！

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PC™

	OS	CPU	RAM	硬碟空間	解像度	CD ROM
[illegible]	Windows95	Pentium90MHz	16MB以上	5MB以上	[illegible]	2倍速以上
[illegible]	—	Pentium133MHz	—	40MB以上	—	—

MMX and Pentium are registered trademarks of Intel Coporation

台灣地區總代理


WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳真：(02)662-5263・662-3934
南區分公司：(07)748-1155
E-mail: world998@ms12. hinet. net
http://www.worldwise.com.tw

您可利用網路在本公司之站台下載附加程式以供您的 MMX™ Technology Pentium® Processor 主機執行本遊戲，或請您電洽本公司



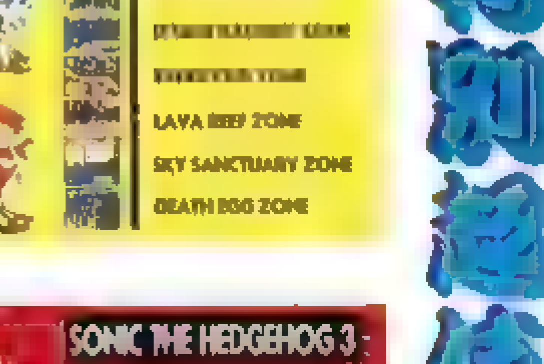


音速小子 & 那克魯斯

& 動態螢幕保護程式

特別超值珍藏版!











總共有三種不同的遊戲領域供你選擇!

SONIC THE HEDGEHOG
The Screen Saver

音速小子與他的同伴們保護你的螢幕畫面不被燒壞!

◆超值回饋大行動◆

音速小子2、3、4集，
再加音速小子動態螢幕保護程式光碟!

原價：2760元

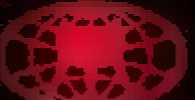
現在特價只要NT$1,590元!





LICENSED BY SKC. Ltd.
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1997

	OS	CPU	RAM	硬碟空間	解像度	CD ROM	音效卡
	Windows95	Pentium75MHz	16MB以上	20MB以上	256	2倍速以上	Windows95
		Pentium 133MHz					



台灣地區總代理
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳真：(02)662-5263、662-3934
E-mail: world998@ms12.hinet.net
http://www.worldwise.com.tw

台灣地區授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷14號1樓
電話 (02)910-2791
http://www.fullerton.com.tw
Email: f0924@ms2.hinet.net


BEASTS & BUMPKINS
浪人傳說
即時策略加戰棋加模擬
SGI過場動畫



中國武將列傳
關羽 趙雲 班超 岳飛 楊家將 衝着你來
開發製作
旭光資訊股份有限公司
軟體世界

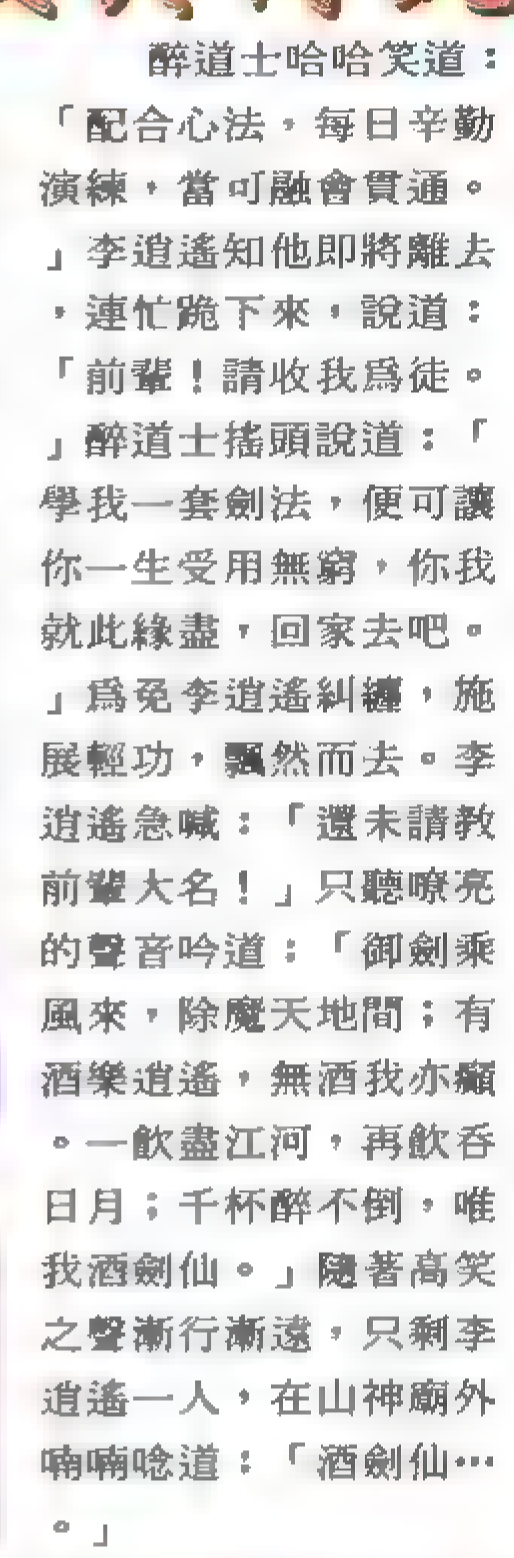

魔空霸傳
文明的傾圮 末世的悲歌
即時戰略八月強勢推出!!
◎國內首度與製作華納,LUCAS ARTS等好萊塢電影公司音樂,音效的知名國外公司合作,提供玩家最振撼的聽覺享受
◎800x600高解析度
◎支援IPX網路八人對戰,MODEM,NULL MODEM,TCPIP,等連線方式
◎首創可切換指令框,單位記憶功能,自動AI,戰場錄影機功能等超人性化介面
◎精緻,細膩,華麗的畫面與超魄力的3D場景
飛拓國際股份有限公司
地址/台北縣五股鄉成泰路三段323號4樓 TEL/(02)293-9072 FAX/(02)293 9073



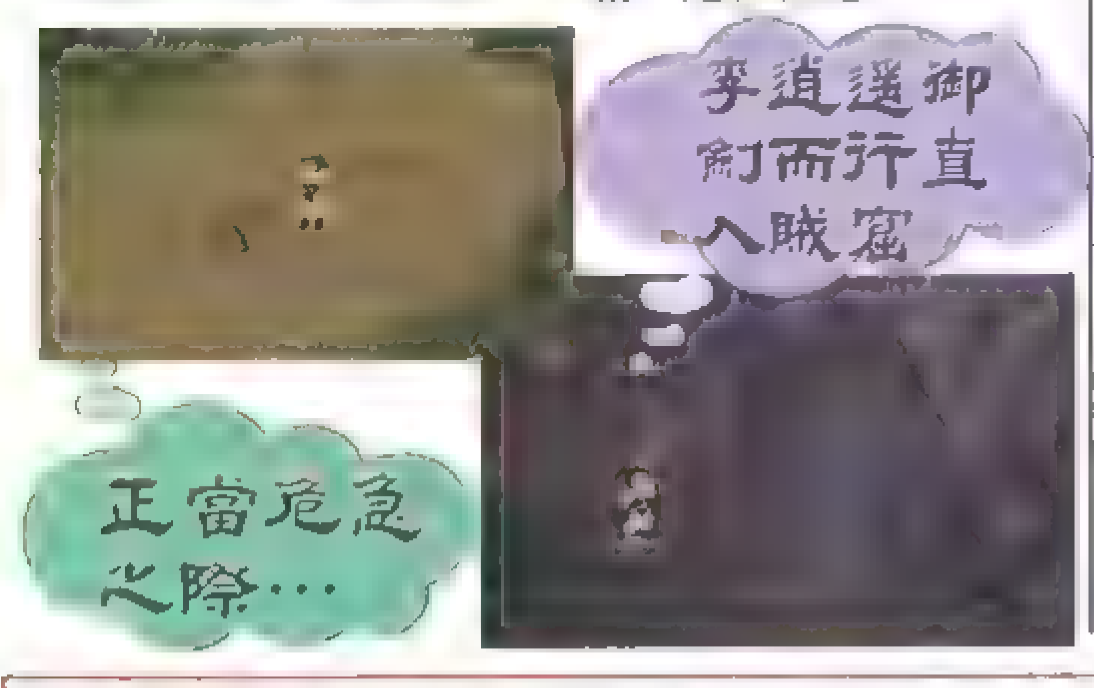


不渝的淒美傳說

醉道士手臂一旋，劍便一化十、十化百、百化千，當空輪轉起來，一眼望去滿天是劍，也瞧不清究竟有多少柄，醉道士舞得起興，飛身踏劍爲戲，宛如登上天梯，越奔越高，看得李逍遙目瞪口呆。醉道士騰身半空，將手一收千萬把劍登時聚攏，好似一條銀龍、昂然九霄，醉道士喝道：「疾!!」天際銀龍便化爲一柄巨劍，散發萬丈毫光。醉道士手推劍柄，直朝李逍遙刺落，李逍遙嚇得坐倒地上，齜牙咧嘴閉眼待死，過了良久，卻毫髮無傷，睜眼看醉道士已然收劍回鞘，連忙爬起。



醉道士哈哈笑道：「配合心法，每日辛勤演練，當可融會貫通。」李逍遙知他即將離去，連忙跪下來，說道：「前輩！請收我爲徒。」醉道士搖頭說道：「學我一套劍法，便可讓你一生受用無窮，你我就此緣盡，回家去吧。」爲免李逍遙糾纏，施展輕功，飄然而去。李逍遙急喊：「還未請教前輩大名！」只聽嘹亮的聲音吟道：「御劍乘風來，除魔天地間；有酒樂逍遙，無酒我亦顛。一飲盡江河，再飲吞日月；千杯醉不倒，唯我酒劍仙。」隨著高笑之聲漸行漸遠，只剩李逍遙一人，在山神廟外喃喃唸道：「酒劍仙…。」

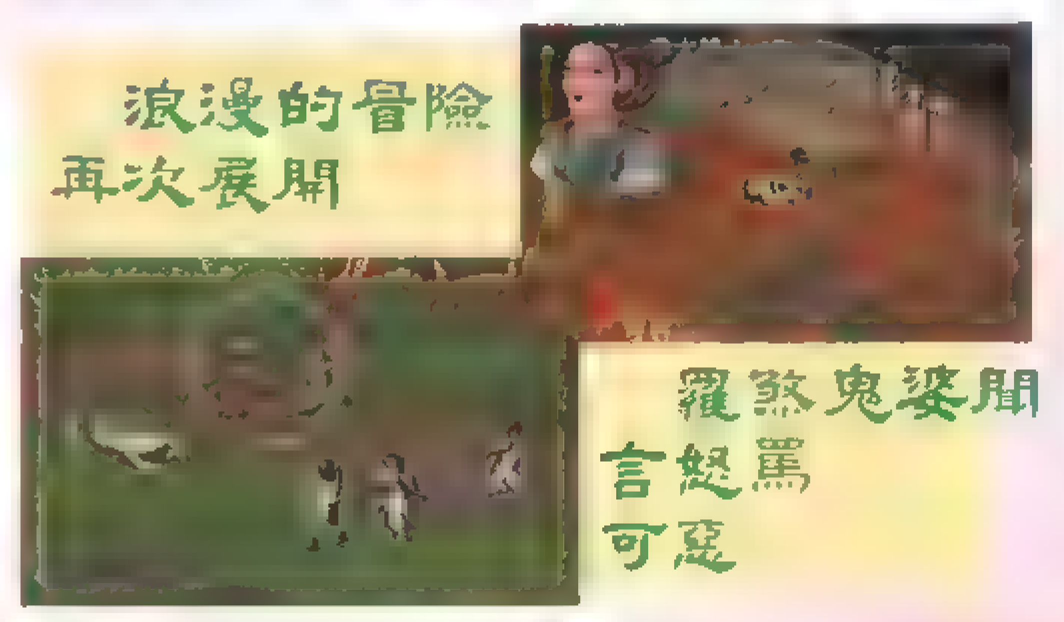




網路風雲、仙劍領軍

看到這段摘自【仙劍奇俠傳】網路小說，酒劍仙教劍的章節，不禁又勾起當時玩這個遊戲時的情緒感受，心中不禁又豔羨又感嘆，世間得有幾人，能像李逍遙這般悟性之高、豔福之深？想當然爾，筆者羨慕的當然是其豔福之深了！

玩家一定急著想知道，Windows95 光碟版跟原來的版本有什麼差異？據苦力小編的側面、正面、上面、下面的多方挖掘，Windows 95 版的仙劍奇俠傳在遊戲的劇情跟玩法方面，並沒有做任何的修改及變動，所以期待能玩到新情節或不同的遊戲結局的玩家，可能會覺得有些失望說，不過在內容方面製作小組可是回應廣大玩家的意見，特別加了玩家強烈要求的道具、法術兩項輔助說明功能，玩家不必再翻閱說明書，便能立即了解該道具或法術的功能與用法，讓玩家玩起遊戲來能更得心應手。

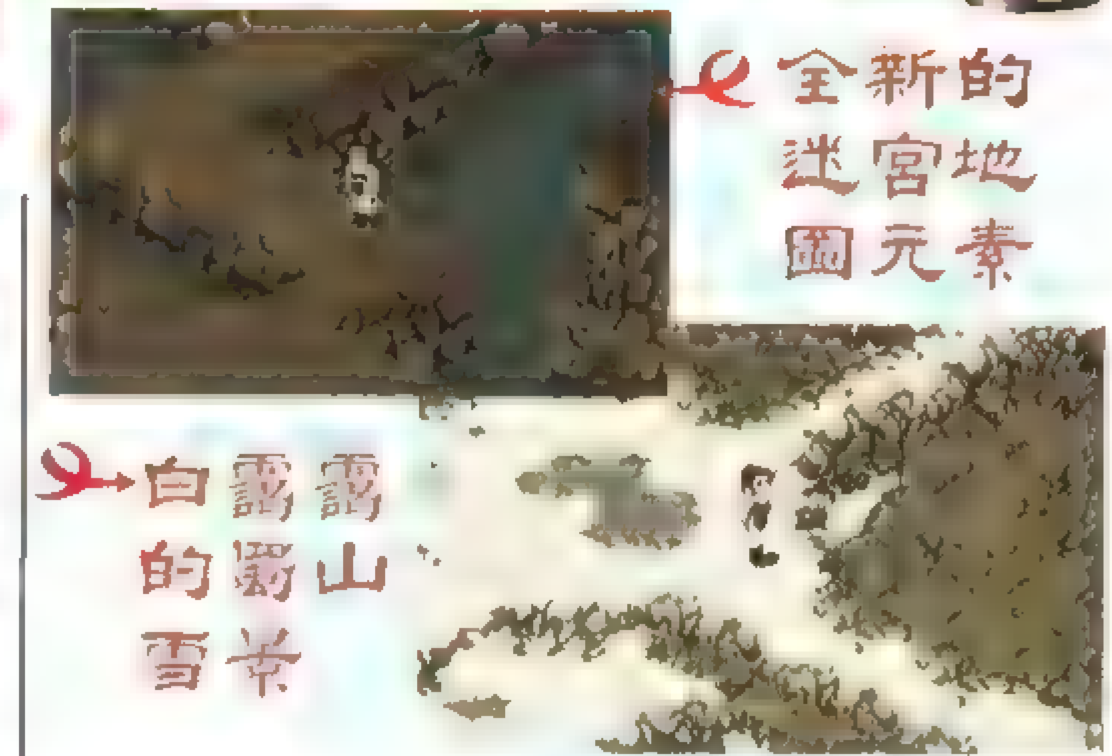




動人的影音新感受

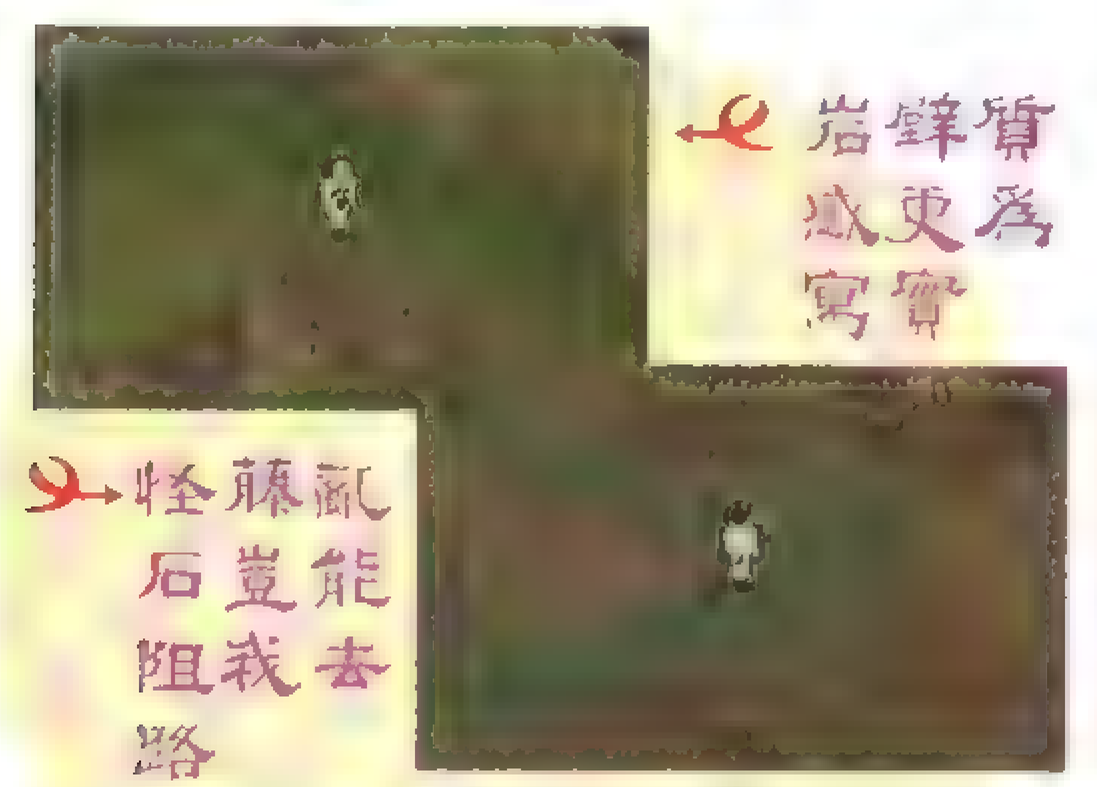
苦力小編聽說從今年度起，在美國市場的遊戲軟體，若是非Windows95 使用平台，將會發生無法上架販賣的悲劇，開發者的心血立即化爲烏有。國內市場雖還不至如此，但至少仍得在 Win-dows 95 的 Dos 模式下正常操作，方可通過市場的考驗。【仙劍奇俠傳】Windows95 版主要就是因應這種全球作業系統的改變趨勢，而將原來的 Dos 版本，改爲可在 Windows95 作業系統下，直接執行的版本，也一併解決了遊戲在 Windows95 的 DOS 模式下玩時，產生的一些煩人問題，所帶給玩家的困擾。

除了原本的八首遊戲主題配樂，在這次的版本之中，還額外收錄了四首全新譜寫的曲子，不僅如此，音效的部份更是在專業錄音室中，由專人重新錄音配製，全盤取代先前土法煉鋼而成的音效，所以品質自然大大的提升。



全新的迷宮地圖元素

白露露的蜀山雪景



岩壁質感更爲寫實

怪藤亂石豈能阻我去路

精美彩卡、逍遙好禮

在這次的 GAME 中還隨遊戲附有四張由陳淑芬、平凡老師精心繪製的精美的主角彩色圖卡，相信會是給仙劍迷最好的禮物。如此而已嗎？還有呢！遊戲開頭新增了一段李逍遙作白日夢斬妖除魔的精彩劇情動畫，這可是花費了許多的苦心設計的唷！當玩家辛苦的破關之後，還會有最新版的結局動畫可以觀賞，唉！看來這次可又得把面紙手帕準備好了。

而在以往遊戲中最爲人詬病的迷宮地圖，此次的版本中也做了適度的修改，並增加了許多新繪的圖素，所以幾個玩家容易忽略的盲點，都已一一去除，相信玩家進行遊戲時會更爲順暢，而且也不會再有迷宮症候群的困擾囉！可以放心的去試煉窟練功了。

也希望仙劍的 Windows95 版讓喜愛它的玩家有新的體驗，讓未曾接觸過的玩家，在 Windows95 多工的系統下，也有機會感受李逍遙、趙靈兒、林月如等人纏綿悱惻的愛情冒險故事。同時大宇資訊公司爲服務已購買 DOS版的玩家，特別提出 Win95 版光碟兌換辦法，限量五千張光碟供玩家兌換，裡面一樣附有四張精美主角彩色圖卡，兌換辦法請洽大宇資訊服務部門，或查閱該遊戲之廣告說明。



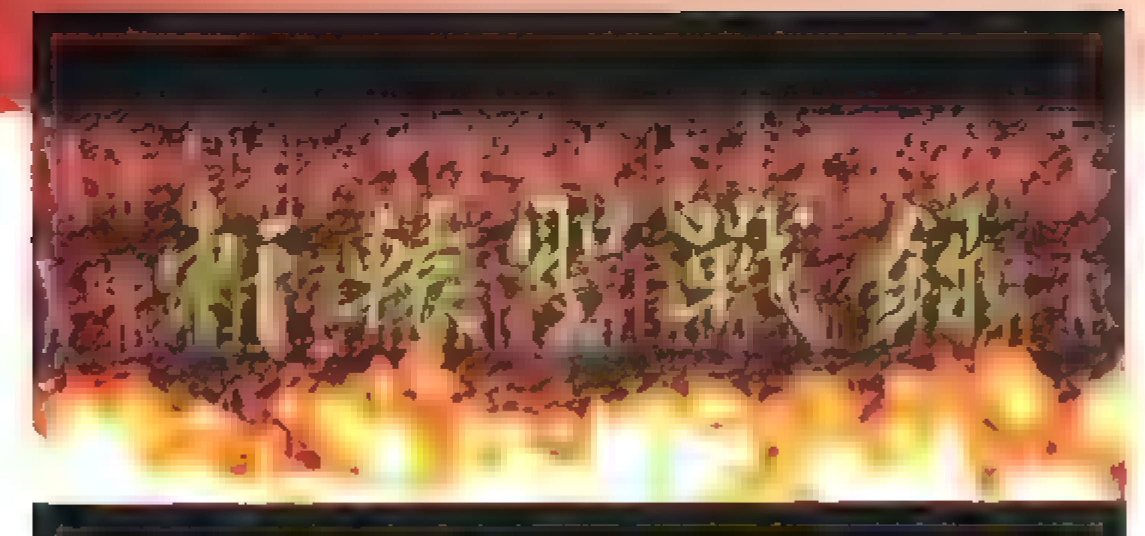
重新描繪之戰鬥背景



人面桃花相映紅

麒麟洞一隅

神木林變簡單了





顛覆古史的浩劫



如果給你個機會可以完全不負責而殺掉一個人，你選擇誰？這種念頭還是不要有比較好。因為常被大牛欺負的小助小朋友就是一時糊塗，與即將復活的遠古邪神蚩尤訂下契約，雖然得到了比以前更強大的魔法力量，但卻意外的回到過去，惹上一身麻煩…

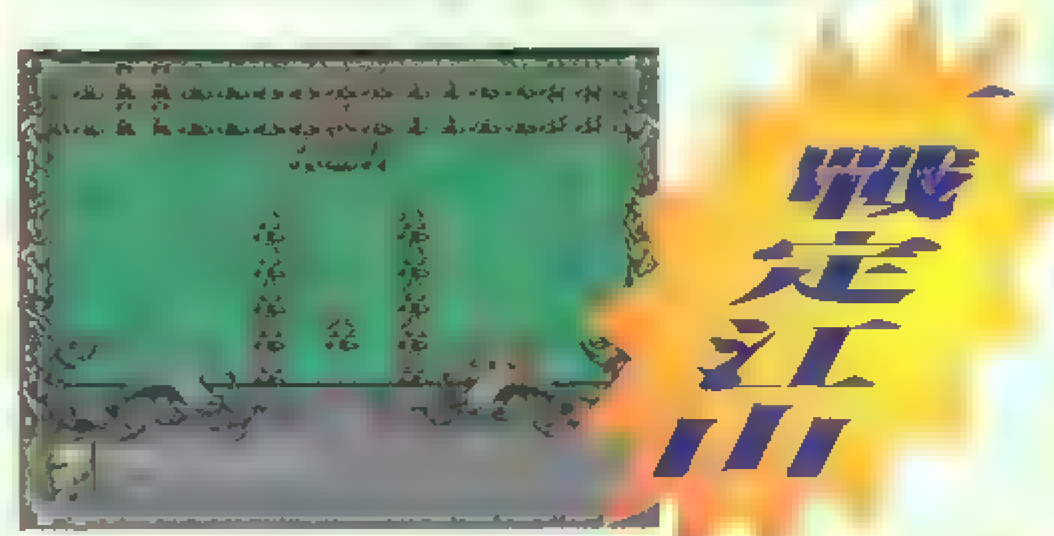
五千年前，軒轅黃帝率領獸圖騰部隊敗蚩尤大軍於逐鹿之野，蚩尤雖有巨人族、苗族及妖鬼邪神的幫助，以妖氣沖天向黃帝大軍突進，但最後終不敵黃帝的天一遁甲陣及九通戰鼓而被砍下首級，埋於常山。黃帝不但將蚩尤的頭與身體分開埋放，還設下結界，防其復活。不料，在五千年後的現代，竟然讓一個小孩子把事情給搞砸了，不但讓蚩尤逆轉時空，回到了五千年前，還將當時戰鬥的情勢反轉，陷軒轅及善良老百姓於萬劫不復…而小助他也一起回到古代成為仙童，和老百姓一起經歷這場創世聖戰。



神話的新詮釋

故事劇本非常的神話，玩者就是扮演小助這個闖禍的小孩，帶領由人民組成的人類部隊對抗魔獸部隊。遊戲是以過關制進行，每一關都有過關條件及失敗條件，而敵我行動則是採回合制，玩者可以決定己方每回合的所有行動，包括移動、攻擊、建設、佔領、開採、埋伏等。這是太極工作室繼「霹靂幽靈箭」後又一高水準作品，全部畫面皆是以高解析度640×480呈現，大部份人物行動都在一個大地圖上進行，隨劇情推演還有過場的動畫出現。





哇！好害怕唷！

遊戲是採戰略模擬方式，人物有生命、經驗、移動、攻距、兵種、運氣、智力、天資、搭載等屬性，對方的某些屬性也可以在情報表中看見，以求知己知彼。在產生兵種時會決定該兵種的天資，可藉此創造出具有個人獨特魅力的兵種，每個戰士都有命名，並經由作戰來培養他們的各項屬性及技能。

細膩的分工

遊戲中的部隊兵種有工兵系、步兵系、兩棲系、弓兵系、弩兵系、騎兵系、飛行系及運輸系等三十六種，除了戰鬥用部隊，還有特殊兵種及技能，有軒轅黃帝率領漢族及獸圖騰部隊，蚩尤率領夸父族（巨人族）、苗族及妖鬼邪神部隊。還有各種具有特殊技能的兵種，如巫工兵可以設陷阱、旗兵可以佈陣形，指南車、風妖可以搜索，刺客、盜賊可以潛行等。

工兵可以在佔領村莊後進行建設升級，還可以在佔領森林地形後建設礦區。首都及堡壘則可以訓練出不同的兵種，玩者要盡量利用這些兵種資源去完成每回合的工作。遊戲中的建築物有首都、村莊、農莊、都市、城堡、工業城、魔法城、堡壘等，比較低等級的建築物可以派兵駐防並經過幾個回合的時間後升級，而每個回合經過後，都會依玩者作為有回合收入，包括技術點、信仰點、資金、軍糧、林礦、銅礦等。



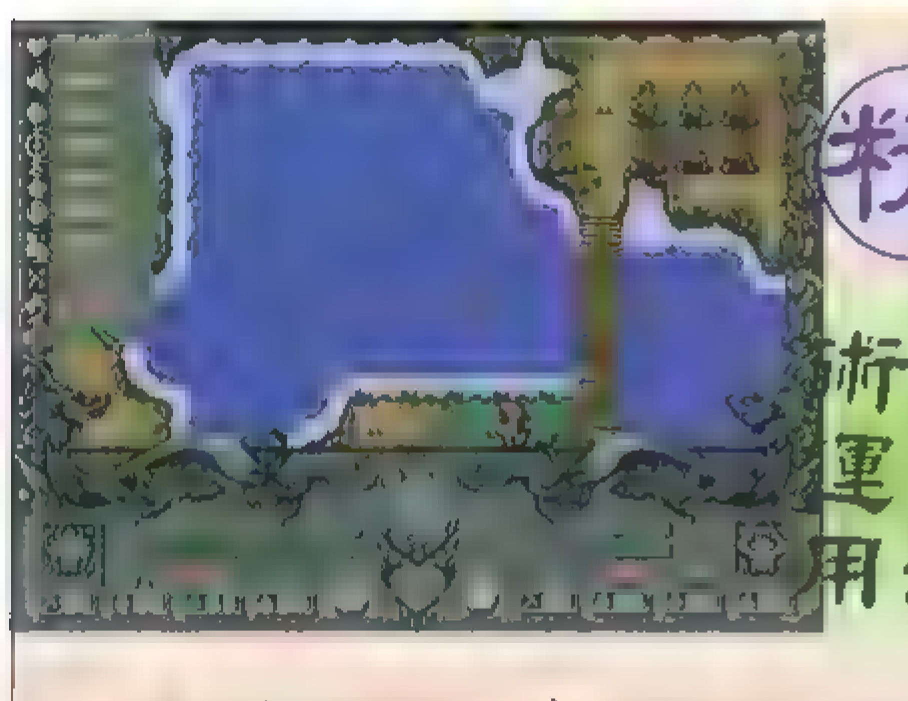
可愛的小人物

即時線上功能輔助

打架了！

風格迥異的場景

精彩的對戰模式

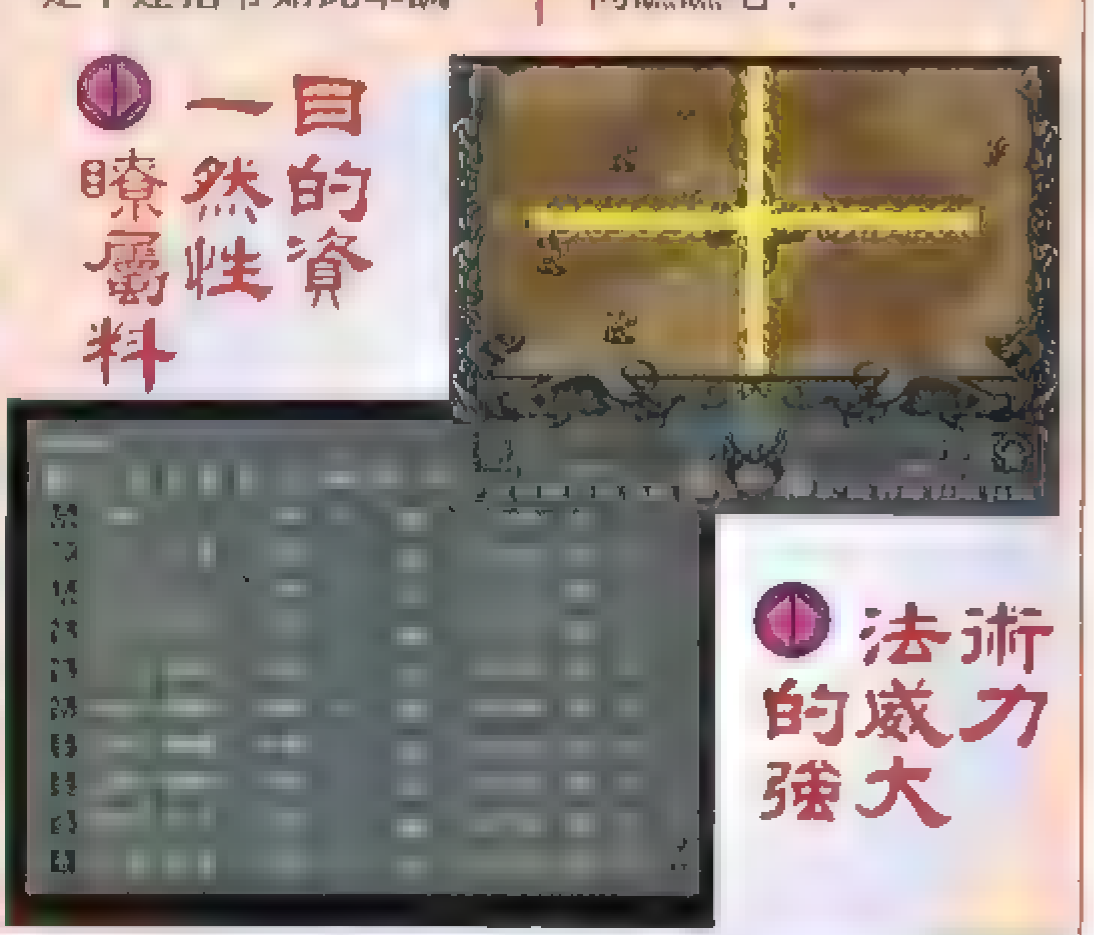


術各運式用法

戰鬥時切換到另一個畫面，以創新的技戰表對戰模式讓玩者與對方面對面戰鬥。每一個兵種有基本的攻擊、防禦及三種必殺技，對戰時可享受如格鬥遊戲般的快感。法術分為治療、攻擊及必殺術三種，有烏雲術、幻象術等，還有幾種陣法可以使用。遊戲以滑鼠兩鍵，即可輕鬆點選及切換不同基地、部隊，非常容易上手。遊戲中不會單只是下達指令如此單調，敵方還會在動作前對我方發出挑釁的對話，激發雙方的鬥志。

小助他能幫助上古的人民再次擊敗厲害的蚩尤大軍，平安的回到現代嗎？那就讓咱們一同瞧瞧吧！

出場人物眾多



一目瞭然的屬性資料

法術的威力強大



超現代的設備

對不起我錯了

瘋狂醫院3 美麗大作戰

誰需要接受瘦身美容？你愛不愛美？外在美與內在美那個重要？…在目前社會的劇烈演變之下，人際關係與新一代的待人接物方式也轉變成另一種全新的模式；除了內在美極為重要之外，外在的美好表現也成了一種必備的標準，因此現在社會上的瘦身美容中心也一家家的誕生，對於全新世代的我們也是種新消費方向的誕生。

「瘋狂醫院三－美麗大作戰」的主要結構就是以瘦身美容為主，玩家在歷經前兩代的醫事訓練之後，現在轉換成為一家瘦受身美容中心的主任，而遊戲的內容依然採取趣味為主向的模式；玩家必需替遊戲中的女主角們安排不同程度的課程，來幫助她們心中的美夢，而成功與否就看玩家細心規劃的結果了。

在遊戲中共有十位女主角會登場，她們的個性與從事的職業都截然不同，有的文靜大方，有的冷酷美豔，有的則是熱情如火；面對著這許多的女主角們，玩家必需從一家瘦身美容中心的基本經營開始，例如軟硬體器材設施的買賣添購，與銀行或地下錢莊的金額往來，或者利用關係打點黑白兩道的管道，甚至還要千辛萬苦的想辦法買到奇奇怪怪的獨門密方來幫助那些女主角能順利的受訓成功，當然囉，與她們之間保持良好的互動，也是成功的不二法門。

在遊戲的過程中，除了一般基本的事項與課程要玩家一手安排之外，另外還有極為重要的劇情成分在裏面，由於十位女主角的身分背景都不相同，而且每個人所要求的目標也不一樣，玩家除了課程的安排要符合要求之外，更要在課餘時間對每個角色付出關懷；在劇情的安排之下，玩家可以跟她們發展出師長朋友的關係，甚至還可以譜出一段段的戀曲，如果玩家不在此下功夫的話，那可能就會引起她們的反感，嚴重的話，可能導至課程的完全失敗。

遊戲的畫面是最為引人注目的地方，所有的人物場景都是由 3D 方式建構而成，展現出來的成果都是耗費無數人力物力在 3D 繪圖工作站上製作完成，也絕對達到了國際一流的水準；在高解析 640×480 的畫面表現下，相信可以帶給玩家最大的視覺享受。而音樂音效則由知名音樂工作室「將門獅子吼」負責，針對遊戲中獨特的事件與場景都有獨到的製作成果，相信會帶給玩家全新的感受。

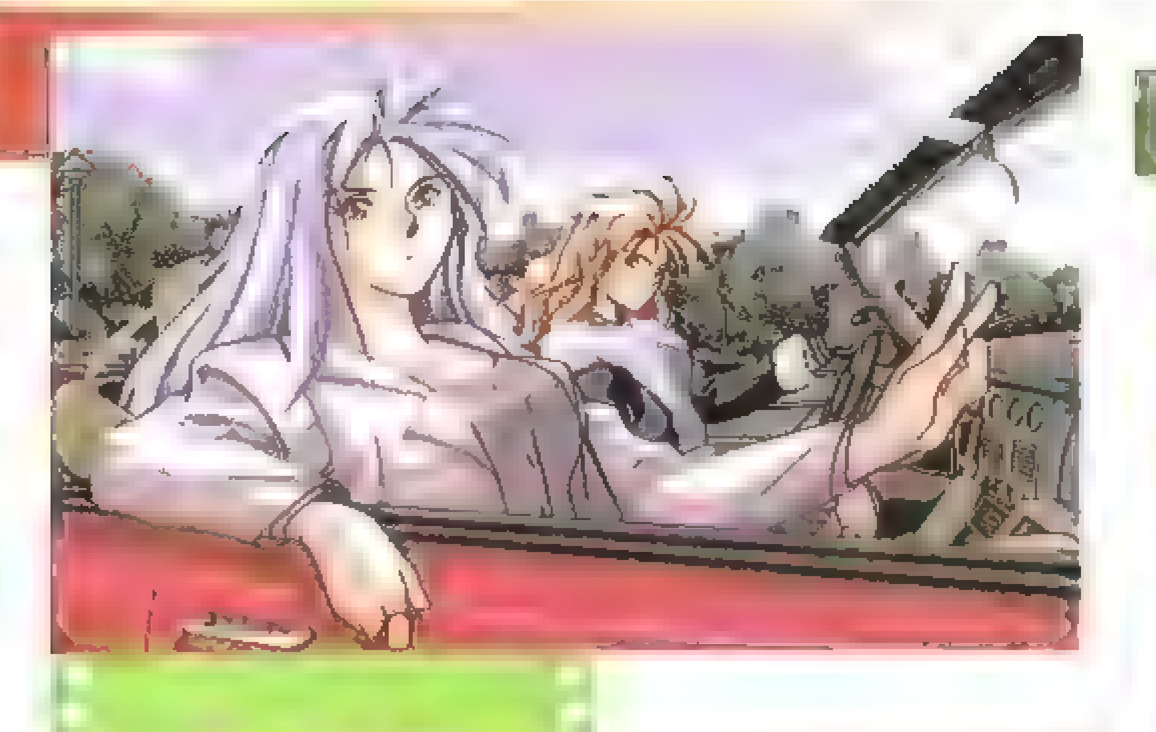




美麗的星空下，迷人的俏姑娘

哇！光燦奪目喔！

校園題材、永垂不朽





悅樂の学園

在日本，學校是乎是個獨立閉鎖的小社會，在校園內如果發生一些犯罪事件，不僅警察機關難以介入，社會對校園的管束力也有限，其次，由於嫌犯多半是未成年的青少年，所以也很難將其當成單純的刑事事件看待。於是日本成立了一個「教育監視機構」通稱JES；專門受雇調查校園內的各類犯罪事件。

失蹤少女的迷霧眞相

遊戲的背景是一所校風嚴謹、聲譽卓著的女子高校「雨宮學園」，由於就讀於此的女學生相繼發生失蹤事件，因而引起管理當局的注意，並委託JES派員前去調查，而玩家則是扮演JES的特派調查員，以新任教師的身分進入學校，不僅一邊進行調查失蹤少女的工作，更要同時追查出目前亦失去聯繫的前一任搜查員下落。

然而，校園內的一切，看似簡單，其實複雜，想找出女學生失蹤的原因絕不容易。以玩家一人單打獨鬥的奮戰也未必能順利揭開謎底，因此玩家除了不斷探索新的線索外，如何掌握主要的關鍵，方是事半功倍的最好方法；不過，幸好遊戲的設計是採用單線式的劇情結構，遊戲的進行絕不會因爲某個線索找不到而卡死，玩家必然可以順利完成JES所託付的任務。

爲了查出事情的眞相，玩家自然必須到校園的每個角落明查暗訪一翻，也自然，尷尬的事情來了；雨宮學園可是所女子高校啊！全校上至理事長、下至學生都是清一色的女性，可是現在卻來了一個「男的」生物科教師。理所當然，玩家您便成了全校注目的焦點人物，學生們議論著這位全校唯一的男老師，就連校內的教職員們也對您保持高度的「興趣」，所以囉！很多尷尬的場面是免不了的。

台灣地區，「悅樂之學園」中文國際版預計上市時間是今年九月，代理公司是台灣歡樂盒有限公司，作業系統必須是 Win95 中文正式版，內行的玩家一定不能錯過。



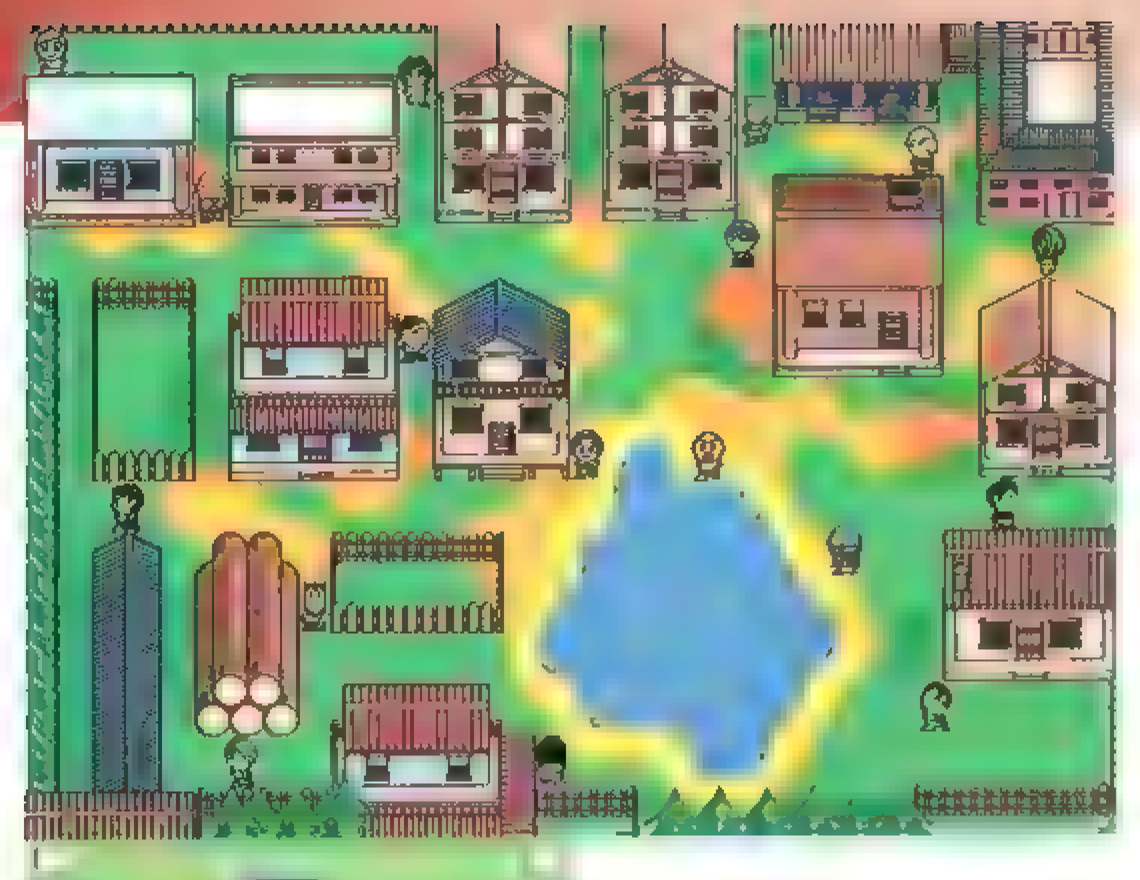
遊戲類型	AVG
發行版本	光碟版
使用系統	WIN95

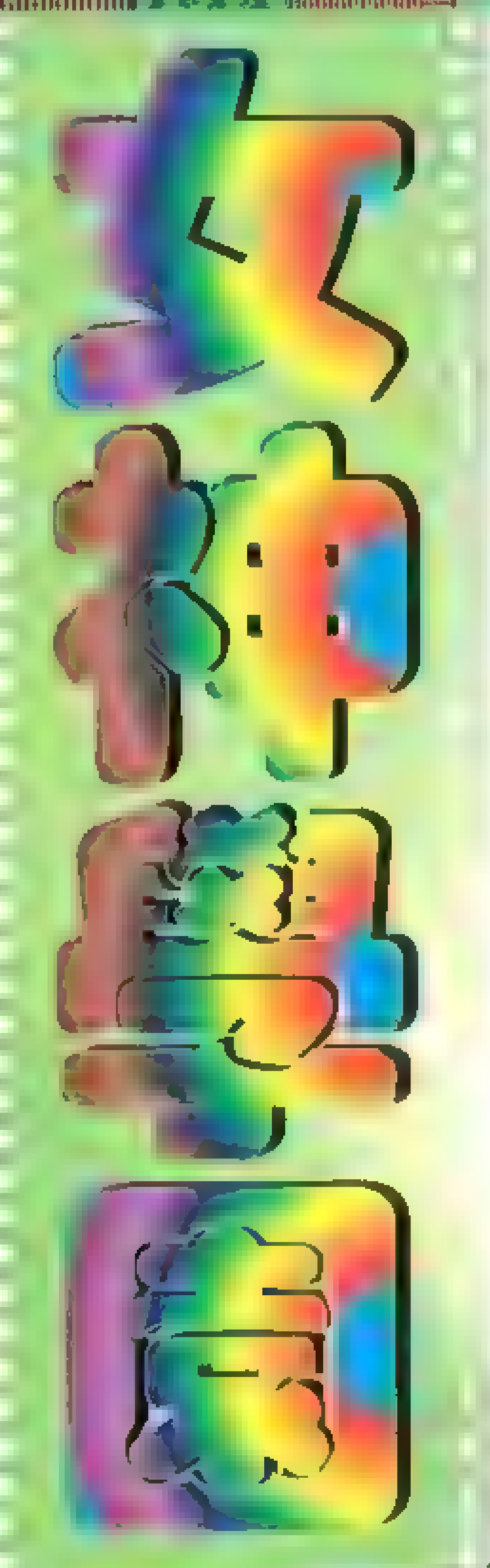


惠的即時制止救了主角一命

期待已久的笑容

做什麼都可以，就是別哭





各位讀者們還記得前陣子鬧的滿城風雨的〔宋七力〕和〔妙天禪師〕事件嗎？本遊戲就是一支以此社會現像爲題材，並且以略帶詼諧幽默的手法，從另一個角度來看這種世紀末的怪現像。

『女神學園』是一支輕鬆、幽默的遊戲，遊戲中沒有嚴肅的話題，也沒有主觀的批判，

正邪一念間、善惡由心生

玩家是扮演一個略具神通能力的老神棍，爲了發揚自己教派的教義並培養未來的接班人，於是在他衆多的信徒中，選出一個最具有慧根的人加以培養，至於培養的方法，玩家可以自由選擇要將女主角培養成眞正的大師，還是只會斂財的神棍，因此到底該誠心向善呢？還是詐騙斂財呢？這都看玩家明智的抉擇了！



出國旅遊去囉！

熱心公益參與慈善募款

多重結局、遊戲更富變化

在遊戲結束時，依玩家所提供訓練方法不同，女主角可能被培養成天使、大法師、惡魔、魔術師、邪教教主、金牌神棍、道士、修女…等，其中並沒有說哪一項結局才是最好的，玩家在開始遊戲時可以先定出自己的目標，再看看遊戲結束時是不是達到預先設定的目標，所以說這支遊戲値得玩家多玩幾次。

基本上，這是一支培養型的遊戲，類似美少女夢工廠，畫面是採用 640 × 480 256 色的模式製作，大多數的圖是以全頁式的演出以求得最大、最好的視覺效果，但是在一些週邊系統上，如對白部份則採用Q版動畫表示，所以更顯得活潑、動感，而串場的插畫更增加了遊戲的內容，顯得更加的熱鬧非凡，遊戲的主體是以培養爲主，但不只局限於課程上的學習，而必須由其他活動及各類不同性質的情節，來提升主角的能力，所以各項的發展及嘗試都是缺一不可的。



私奔嗎？好幸福喔！

美美的女主角



獨特的通靈訓練

除了傳統的培養課程外，遊戲中還增加了一種類似 RPG 遊戲方式的系統，也就是〝修行〞。修行是每三個月一次可藉此來印證，或者提升本身的能力，在修行中玩家所需解答或解決 MAP 上的十個問題，每解除一項該人物便會自動的消失。而當十人皆清除的時候該修行即告結束，但是在修行中 HP 降至 0 時，即算被妖怪擊倒而修行失敗。

在修行中還有許多專業的問題，如〝風水、聖經及佛經〞等…。還有玩家可以用占星術的方式，來爲他們每一個人來配對，如果〝速配〞的話，會有相當的報酬，而如果給人家亂點鴛鴦譜的話，也不會有太大的損失，不論對或者是錯，都可以看到自己的所做所爲，所以切記不要錯牽紅線，這些風水、命理、星象的問題可不是製作小組自己亂掰的哦！這可都是根據許多大師級人物所編著的書上找出來的題目，所以說玩本遊戲不只是可以達到休閒娛樂的效果，還可以學到許多實用的風水、命理、星象…等常識，對於玩家在日常生活上也許可以提供些許幫助吧！



簡單易上手、玩GAME好輕鬆

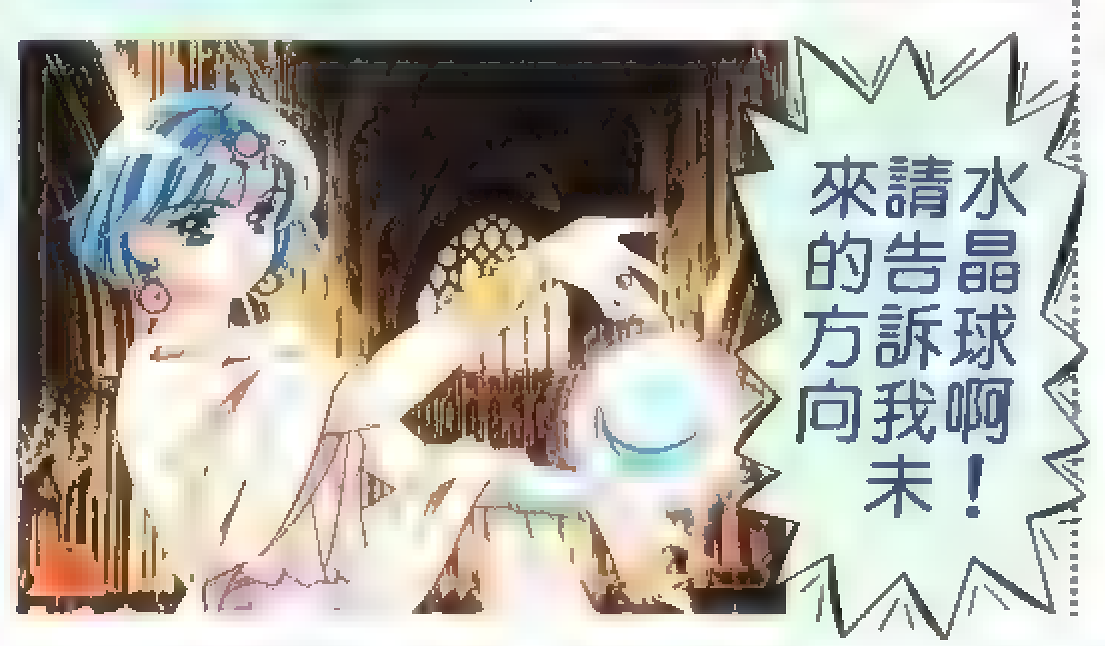
至於操作介面則力求精簡，各類指令仍是以圖形來表示，而各類參數亦分門別類的歸納，作了明顯的區分，玩家不再因爲一大串的參數而頭暈目眩，不知應該從何下手，遊戲中的活動是沒有條件的限制，玩家可以自由的參加，至於結果如何就要以玩家的能力來決定成敗了。

養成類型的遊戲，最重要的部份當然是在課程及各種訓練活動的安排上，既然是一套以宗教及靈異爲背景的遊戲，因此所能使用的課程也大多是和宗教有關的各種活動，如法術修行、魔術表演、作法收妖、佈道大會、表演神蹟（分身、發光）…等等。在排定行程時，玩家有六天的時間可供安排課程，因爲每個不同的課程所屬的時段皆不同，如同在最有限的時段內，獲得最大的效益，得看各位玩家明智的抉擇，這也是本遊戲最富有樂趣的地方，還有一點別忘了！玩家所擁有的只有六天，第七天則是屬於女主角本身的，因爲一個禮拜的工作，其實對我們的女主角是蠻大的負荷，但是如果覺得學習仍十分有限的話，不妨利用特訓…這一項，來加強她本身的能力。可是別忘了！她所付出的代價也是加倍的！



開發中的戰鬥畫面

活力四射的傳教方式很少見吧！



快來遊戲中大撈一筆吧！

好玩的是，在修行中還有可能會碰上一些危害百姓的妖魔鬼怪，這時就要勇敢的和怪物一決高低，斬妖除魔為民除害，戰鬥採用一般RPG 的方式，緊張刺激絕對讓你目不暇給。在解決事件或者打倒妖怪後，可獲得點數或寶物，寶物可以自己使用或販賣圖利，某些特定的寶物還可以用來攻擊敵人，真是一舉數得，至於點數可以自由的分配至參數項，真的是太好了！

在這一類的遊戲中不管做什麼事都要花錢，所以賺錢是很重要的事情，在本遊戲裡賺錢的方法可不只是到處打打工而已，玩家還可以生產許多產品來出售圖利，其中包括健康食品、訟經錄音帶、神蹟發光照片、錄影帶等等，可別小看這些雜七雜八的產品，如果能善加利用宗教力量，一件成本要不了多少錢的小產品，如發光照片可能就可以賣個幾十、幾百萬，反正一個願打、一個願挨。



遊戲中各式各樣的妖怪

修行中的對話，小人物繪製的很可愛吧！

遊戲中玩家所舉辦的活動及出售的產品都有可以有正反兩面，說的白一點，同樣是發光照片，可以憑真工夫，大顯神威拍出來，也可以用電腦合成或暗房技巧來騙人，但是在遊戲中這二者並沒有好壞的差別，只是為了測定玩家的性向，因此玩家大可依自己的喜好決定採用哪一種做法，本遊戲和一般培養型遊戲一樣，採多線式發展，有數十種的結局，來測定玩家三年努力的成果，可是三年的時間並不是一定會安穩的渡過，其中也會有許多意外，造成你無法順利進行遊戲，嚴重的話，還會導致GAME OVER 。如此一來，不但讓遊戲不致於流於平淡，亦增加了挑戰性。

享受不一樣的遊戲樂趣

遊戲中有十餘名配角，分別代表了社會中各種職業與階層的人，也有著不同的性質，對於玩家有不同程度的幫助。遊戲中偶而會發生一些不盡如人意的事影響著玩家，但你不再只是乾瞪眼的份，現在你可以請那些配角們為你解決那些惱人的事情，能不能圓滿的解決就得視事件的種類，以及玩家和他們的關係而定了。除此之外，你所生產的相關商品，也和他們有著互動的關係。還有一點別忘了！他們也是你的金主，所以千萬別冷落了他們哦！

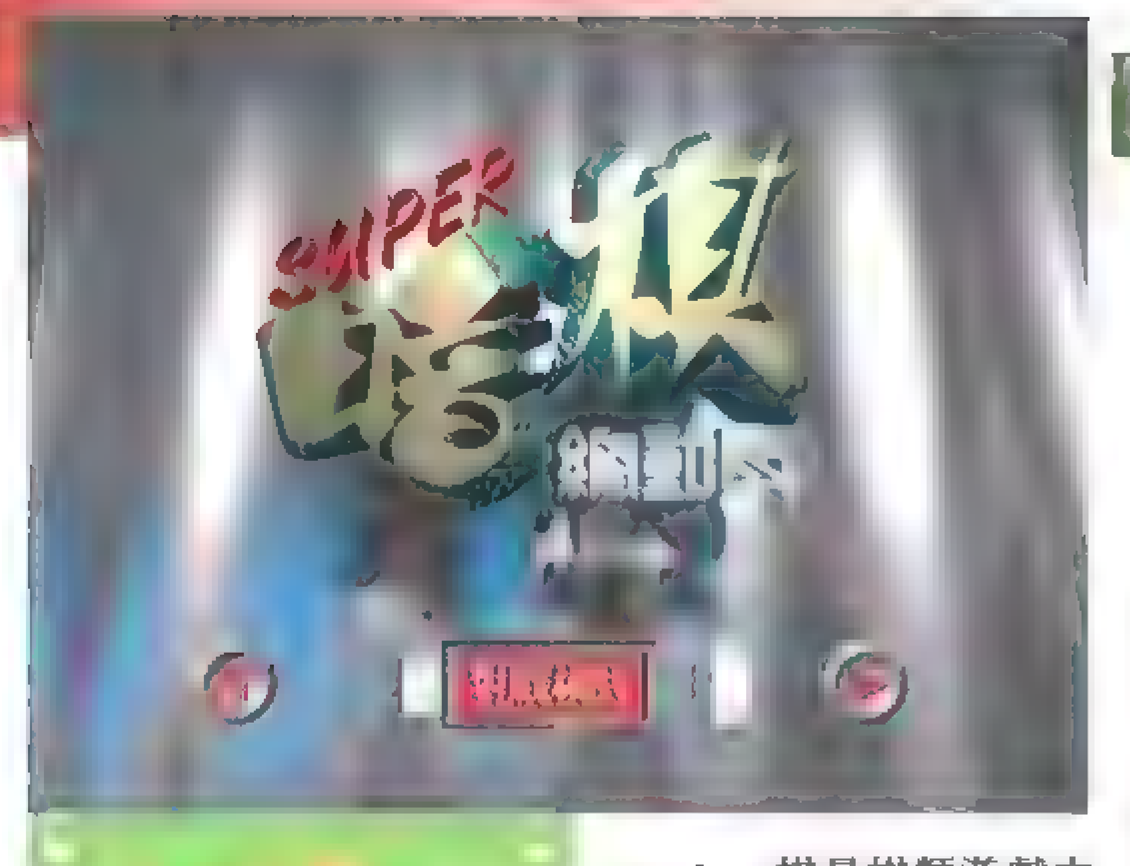


眾多出場人物之一～英俊的總裁

民風剽悍

穿著性感的泳裝去海邊玩

在排定課程時，可別忘了參考〝情報〞，來看看女主角的狀況。以便讓能力均衡的發展，還有，別忘了！要時時的注意女主角的狀況，因為在遊戲的設定中主角的情緒，會影響到工作的進度，所以玩家必須依女主角的狀況做適當的調配，做最正確的決定，講到這裡，玩家對本遊戲應該有相當的了解了吧！總之這是一支輕鬆愉快的遊戲，希望每個玩家都能輕鬆的上手，充份享受到遊戲的樂趣，請各位玩家們拭目以待吧！

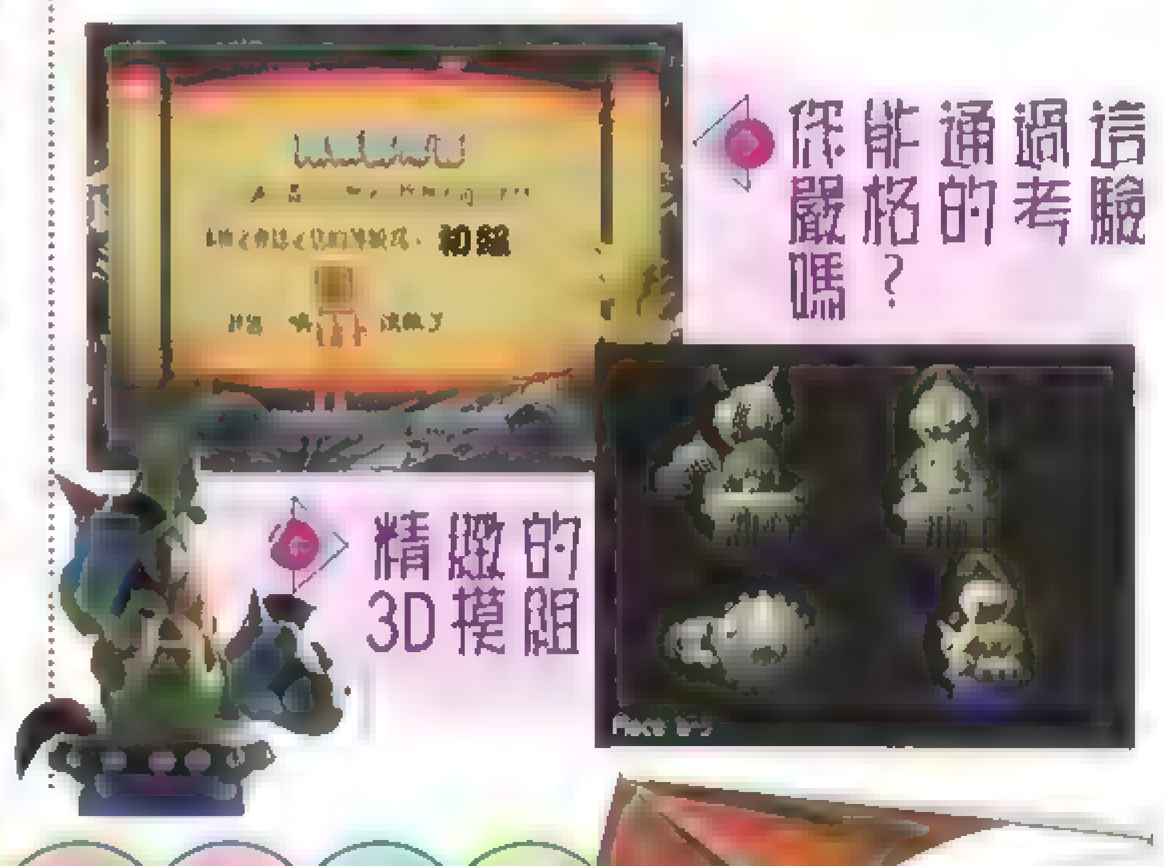




鬥智較勁遊戲中

暗棋是棋類遊戲中規則最簡單、奕棋時間最短，也是最容易學的。玩暗棋除了靠幾分的技巧，還得有幾分運氣，因爲棋子都是蓋著的，所以不但走棋很重要，翻棋也很重要，而玩暗棋中也常常因爲一時錯翻，導致局勢一面倒。其實眞正的棋盤遊戲並不需要什麼很複雜的故事性或包裝，單純而悠閒的消磨時間才是奕棋者眞正想要的吧！

這一款清新又可愛的暗棋遊戲，是藉由3D 工作站的輔助去將每顆的棋子、立體棋盤、背景畫面及過關動畫立體化。遊戲將平板而懶洋洋的棋子一個個從棋盤上拉起來，成爲站立在棋盤上的戰士，他們除了有惺忪得可愛的眼神，還會像「玩具總動員」中的牛仔與外星人一樣伸手打架呢！我們可以看到『將』變成一朝天子，擁著能武能文的『士』及其他大車小卒縱橫沙場；還可見到『帥』成爲一名野心勃勃的蕃邦大王，帶著他的老臣宰『相』、大『炮』及小兵逐鹿中原。



你能通過這嚴格的考驗嗎？

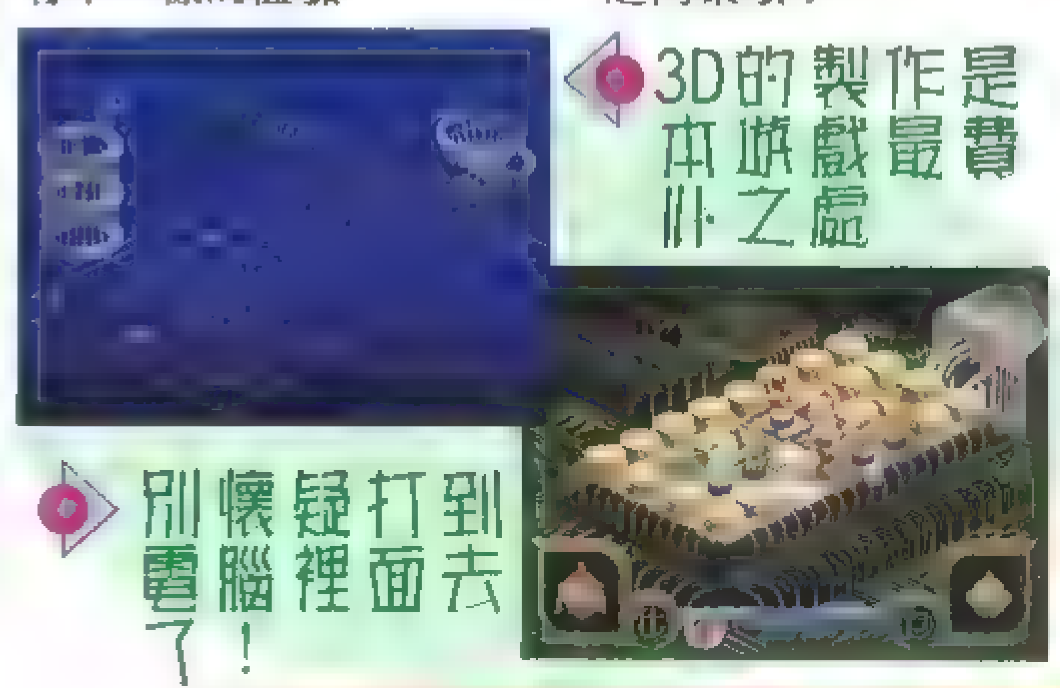
精緻的3D模組

活靈活現來下棋

每一顆棋子在規則下吃別人或被吃掉都有一段很精巧有趣的小動畫，如『將』用大鐵鎚敲『帥』、『仕』用劍劈、『相』的閃電擊、『炮』的火炮轟及『象』的〝一口吞〞。在棋盤設計方面有玩具世界、海底世界及電腦內部等幾種，這些或美麗或詭異的地點，等著象棋人物一一來探險。

另外遊戲雖屬小品，但也製作了多段很有意境的 3D 動畫，包括片頭、過場、片尾等，約有 20 分鐘左右，讓玩家對單調的暗棋遊戲有不一樣的體驗。

遊戲中除了提供劇情的過關模式，還有雙人對奕模式與段位認定模式，獨樂衆樂皆可。遊戲不但耐玩，還適合大人、小朋友各年齡層一起同樂哦！



3D的製作是本遊戲最費心之處

別懷疑打到電腦裡面去了！





魔空霸傳

再創即時策略新旋風



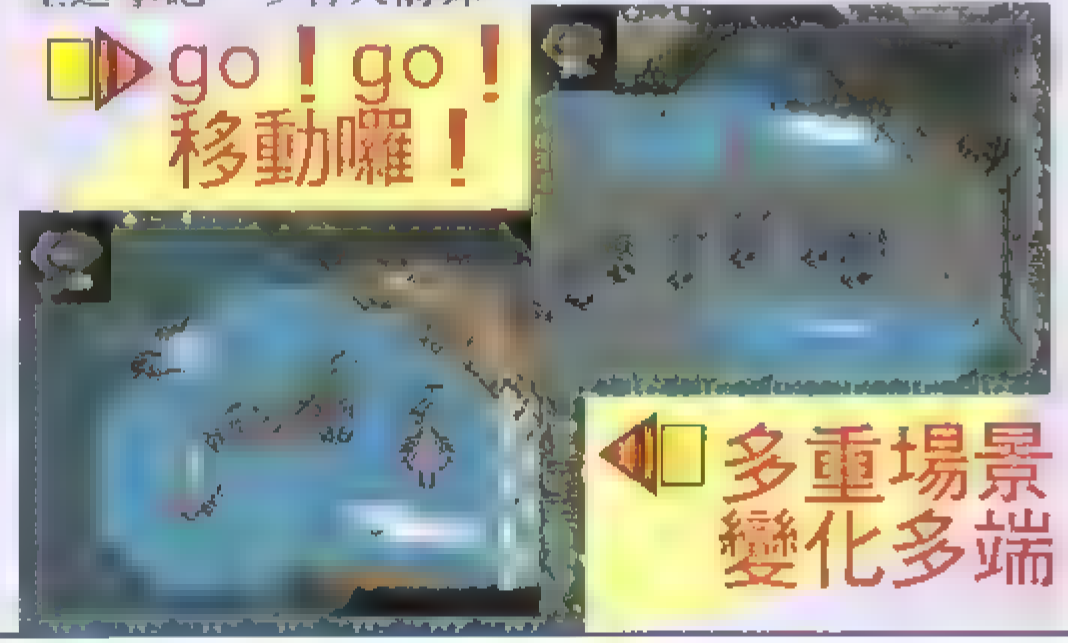
自從魔獸爭霸 2 、終極動員令、紅色警戒這幾款即時策略遊戲相繼推出之後，即在遊戲界刮起了一陣即時策略遊戲的旋風，不論是玩家、網際網路，甚至是遊戲的製造商都難以抵擋這一股排山倒海的浪潮，這種現象由最近的 E3 大展就可以詳見其端倪，各大小參展商都推出了屬於自己的即時策略遊戲，每個遊戲都是來勢洶洶，虎視眈眈準備爭食這一塊即時戰略大餅，這樣的盛況比起當年 DOOM 所造成的狂飆，可已說是有過之而無不及，想當然的國內必定也有不少廠商投入了這一波激烈的混戰之中，準備要搶搭這一波的風潮。

飛拓國際也製作了一款魔空霸傳的即時遊戲，並將一般即時遊戲所產生的問題都加以改良，傾全力來製作並投注了龐大的人力、物力與時間，以期能給玩家新的感受，現在咱們就先來看看這套遊戲有啥特別之處吧！

現有即時策略的改良與創新

首先《魔空霸傳》中有多達 8 種的陸軍單位：有工兵、砲兵、重戰車、高速防空車等類型的裝甲兵、 2 種空中作戰單位，如戰鬥機， 8 種船艦如戰艦和驅逐艦等，每一種單位都有本身所擁有的特色與弱點，各式多樣化的兵種都由隱性的複雜參數所控制，讓玩家在不受參數的困擾之下，又可以充份的感受到兵種所被附與的屬性與功能。

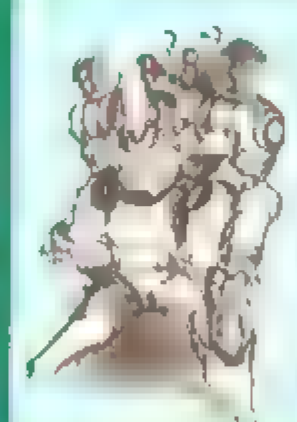
除此之外《魔空霸傳》還加上了獨特的裝備更換系統，讓玩家可以任意的更換裝甲兵身上的武器系統，本遊戲特地準備多達 20 種的武器可供玩家自由的選擇，如輕型的手提式武器就有射速快，可以瞬間發射大量子彈的機砲，和破壞力大，射程遠的穿甲砲，手榴彈等，重型的肩射武器則有重型迫擊砲，多管火箭彈，地對空飛彈可供選擇，您可以依照自己的喜好與需求去改變，玩家可以考慮是要截長補短，還是專精其特長的配置於裝甲兵之上，這樣的設計就是要讓玩家可以研發出最適合於自己的戰術與打法。



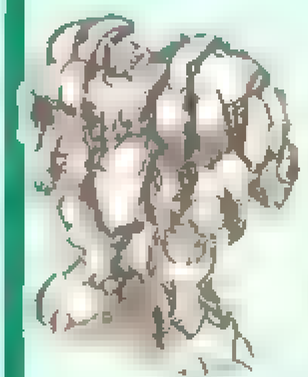


機械兵閱兵大典

所有的[illegible]機械兵也是經過精心設定[illegible]製作而成，而且每一具兵種也有詳[illegible]資料，以下就是一部份精[illegible]兵情報。



〔斯達工兵〕是部隊中最基本的單位，除負責建造的工作外，還具有椿其它兵種補給彈藥的能力，但由於防護力的不足，所以當面對攻擊時是非常脆弱的。



〔斯達重攻擊型裝甲兵〕重攻擊型與強襲型是屬同一級的裝甲兵，重攻擊型的特色是火力與裝甲的提昇，但也是因爲如此，其速度只有強襲型的一牛。



〔羅幕強襲用裝甲兵〕強襲型是繼基本型後另一種生產標準，其大小足足比基本型大上一倍，但速度確與基本型不相上下，也比基本型更加強而有力。



〔斯達守護神型機裝兵〕守護神型這種龐然人物，其所擁有的裝甲武器，遠超過其它的斯達裝甲兵，再加及上魔晶的神秘力量，使它擁有獨特的能力。

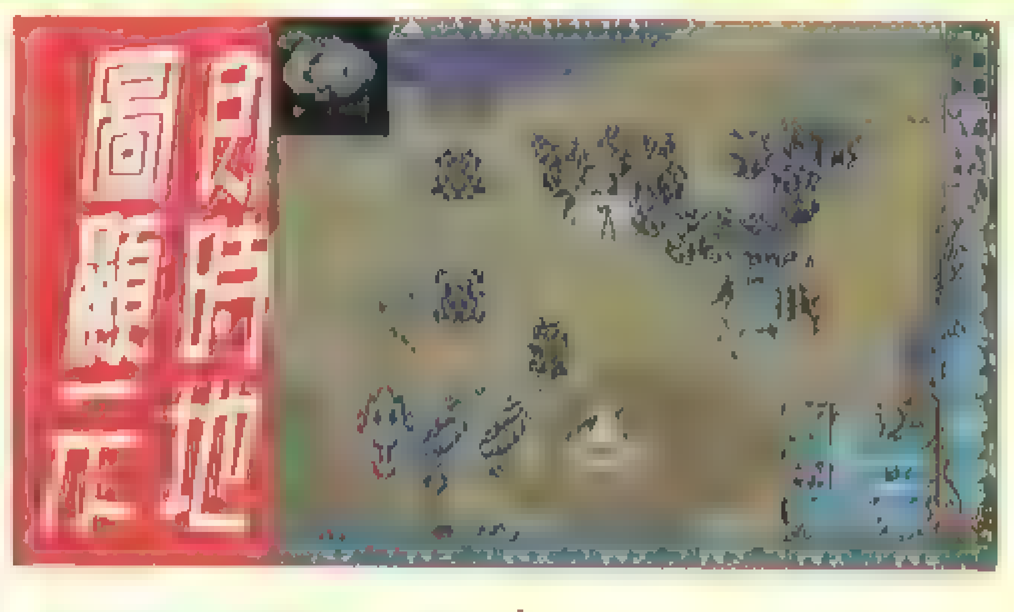
精彩刺激的設計與人性化的界面



圖示界面一目瞭然



精彩的戰鬥效果



局部地圖顯示

遊戲還擁有獨特的搭建陸橋的功能，更是可以充份的達到即時刺激感，敵人不再只是由空中空降而來，或是由固定的方向出現，取而代之的是隨時都有可能由四面八方湧入戰場的敵人，戰線不再有前線或大後方之分不論身處何處隨時都有可能遭到敵人攻擊，後方的經濟建設只要稍不留神就會毀於一旦，而筆者與人連線對戰測試就常常犯了這個致命的失誤，使得建設的成果被敵手所毀，慘遭逆轉，另外本遊戲的指令框可以依玩家的需要，任意的上下切換，再加上編隊功能，和生產單位的自動記憶功能，自動 AI 等，讓玩家在混戰的時候不會手忙腳亂，不知所措，而這些人性化的界面，也無非是要讓遊戲去適應玩家，而不是玩家去適應遊戲。

除了上述的功能之外，遊戲還提供戰場錄影機的功能，這個設計可以將玩家在進行遊戲的過程錄製成極小的檔案，讓玩家在進行遊戲結束之後，使用該功能將檔案叫出來檢討得失，甚至玩家可以將檔案寄給對手或朋友，讓他們知道自己是怎麼死的，藉此炫耀一番，滿足一下當勝利者與征服者的快感。





串場動畫





千奇百怪的遊戲序幕？

話說魔族領袖大魔王的七個女兒被大勇者擄走，由於大勇者的法力超強，大魔王必須閉關來修練以提升魔力，方可打敗大勇者。但誰知在出關日大魔王卻因魔力的增強身軀也跟著變大，竟然卡在山洞中出不來！救女心切的魔王只好在族群中設下一個試煉，只要通過試煉之人便可前往拯救魔女，並獲得豐富的賞金。這個試煉就是將跌倒在地的老婆婆扶起。

對於一向只做壞事的魔族來說，這簡直是不可思議、致命性的試煉，沒有一名魔兵膽敢扶起這名看似年老力衰的老婆婆。就在大魔王心灰意冷之際，一名年輕的魔族少年飛奔而至，一把扶起可憐的老婆婆。原來老婆婆就是扶養這名魔族少年的骷髏婆婆，咱們名為「勇者」的魔族少年為詐騙賞金，與相依為命的骷髏婆婆合謀通過了試煉，準備拿了賞金後逃之夭夭。然而道高一尺魔高一丈，「勇者」不但沒拿到獎金，還被魔王扣留了所有的財產，嗜財如命的「勇者」只好展開他拯救魔女的旅程…



寓意深遠的遊戲內容…



玩家就是扮演這個有點貪財，見到美女會流口水，有點壞又不太壞的魔族「勇者」。遊戲共有 18 關左右，在開始每一關之前都會有劇情的發展情節，在整個劇情的鋪陳推演上，有許多峰迴路轉令人印象深刻的地方，它企圖打破傳統人與妖、正與邪之間的宿命觀點，強調在晦暗的人性面中的光明屬性，並披露挾正義之名下的卑鄙行徑！遊戲中除了主角和骷髏婆婆之外，當玩家救回了一名魔公主後，該名魔女就會加入對伍中，一起對抗外善內奸的大勇者。



另類規則的遊戲設計…

遊戲的每個關卡地圖並不會很大，你不必浪費許多時間在行軍上，因此玩家將有較多時間在軍隊戰力的部署上下功夫。與敵人展開戰鬥時會切入戰鬥畫面，八層橫向捲動的效果，明顯的區分出背景、人物及法術動畫的效果，相當的有看頭。須提醒玩家的是，本遊戲採取了一種所謂「硬食」的規則，也就是說當人物受攻擊後在地圖上的小人物會往後退一格，代表減輕受擊的力度，可是若人物後方沒有後路可退的話，則他將無可閃避，必須承受百分百的傷害，如此一來，戰略的規畫部署將變得更為重要了。

遊戲的魔法和物品也非常的多樣化，細心的玩者也許會發現遊戲內的物品和魔法名稱異於一般台灣出品的遊戲，答對了！尤其是魔法名稱和各種魔法動畫效果，直叫人大喊「絕透了！」想嘗嘗被無敵飛天鼠、紅蘿蔔導彈、空飛盤子等砸到是什麼滋味嗎？嘿嘿，玩玩本遊戲就知道了！除此之外，本遊戲還有一絕，就是當你打敗一些獸類生物以後，可將這些生物施法轉變為魔獸，收為自己的寵物，當你在裝備物品時，只要將魔獸裝備起來，那麼該魔獸的生命力、魔法力全部會加在人物身上，人獸合體，力量非凡呢！

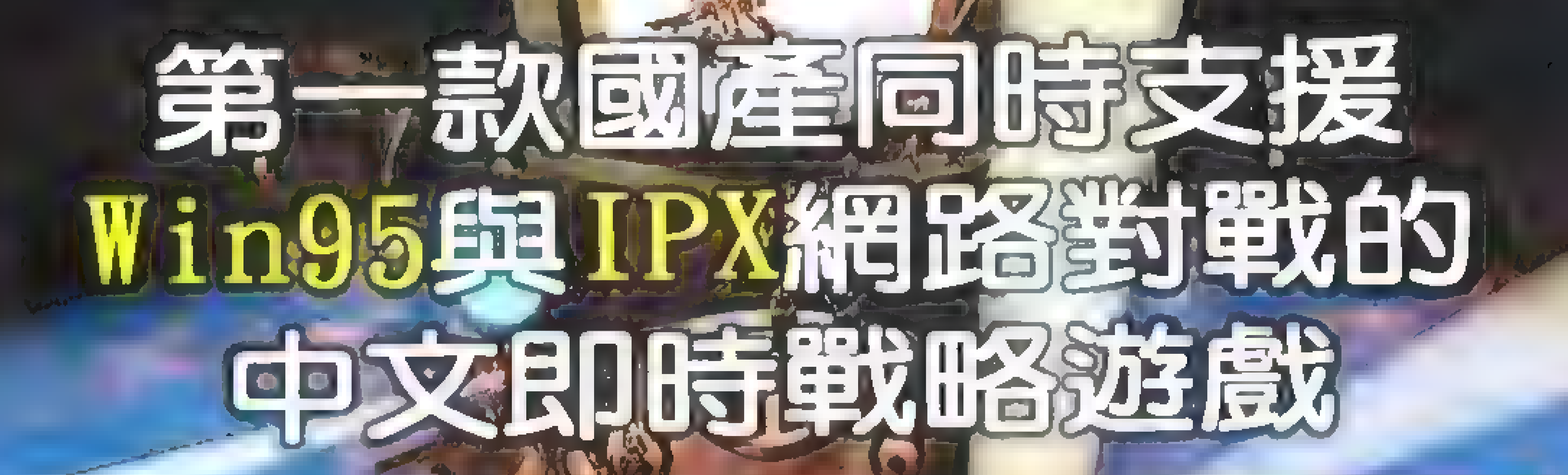


活潑逗趣的遊戲配樂…

遊戲畫面是採 640 × 480 256 色的高解析顯示，人物的造型相當的傳神細膩，尤其是七名魔女，各有不同的特性，有的潑辣、有的可愛、有的成熟美麗；還有亦正亦邪的主角等，此外地圖或中間過場劇情都有相當傑出的表現。具勁一番公司表示，他們還特別為本遊戲還錄製了的一首主題曲，不過是廣東話，如果你有興趣學學廣東歌曲，這首歌倒是不錯的選擇。

遊戲配樂方面完全採 CD 聲軌播放，在戰鬥時還有許多逗趣爆笑的語音和音效，如骷髏婆婆被擊中時會說「連老人家都不放過」，魔女在避過敵人攻擊時會嘲笑對手「哈！打不到！這就是你的必殺技麼？」等等，類似這樣的語音大約有二百多句，相當的可觀呢！整體來說這是一款異於時下一般戰略角色扮演的遊戲，不管是其劇情、戰略規擇或操控方法都有其獨特的地方，值得玩家一試。





等你來挑戰！
即時戰略遊戲連線對戰大賽
日期：九月廿七日、廿八日
地點：台北震旦 GAME 館，
免費參加，即日起接受報名。
報名專線：(02)771-2968 企劃部
豐富大獎等您來拿。

失落的戰線
LIVE OR DEAD



新意股份有限公司
ART 9 ENTERTAINMENT INC.
(C)1997 Art 9 Entertainment Inc. All Rights Reserved.
台北市南京東路三段258號2樓 TEL/(02)771-2968 FAX/(02)778-3633
2F NO.258 SEC 3 NAN-KING EAST RD.TAIPEI TAIWAN R.O.C.

96年上半年度全日本PC遊戲銷售冠軍



新意徵才

業務部

PC GAME 業務員

1. 二年以上業務經驗。
2. 對 PC GAME 市場瞭解佳。
3. 備汽・機車駕照。

行銷部

網路及硬體工程師

1. 熟網路系統架設及維修。
2. 有伺服器架設經驗者佳。
3. 擅於製作 HOME PAGE。

行銷企劃主管

1. PC GAME 界或相關行業三年以上行銷企劃經驗。
2. 具領導及組織能力。

代理 PC GAME 專員

1. 有代理日本 PC GAME 經驗者佳。
2. 具日文翻譯能力。
3. 具談判能力。

研發部

PC GAME 企劃人員

1. PC GAME 界二年以上企劃經驗。
2. 熟悉 PC GAME 架構及作業流程。
3. 能獨立作業。

PC GAME 程式設計師

1. 熟Windows 95程式設計及Dirct X。
2. 具 PC GAME 設計經驗者佳。
3. 大專以上學歷。

意者備履歷、照、詳細自傳、希待寄本公司 高先生收
（請詳細註明工作資歷）

NEW

失落的戰線

第一款國產同時支援Win95與IPX網路對戰的中文即時戰略遊戲





新意股份有限公司
ART 9 ENTERTAINMENT INC.
台北市南京東路三段258號2樓
TEL/(02)771-2968
FAX/(02)778-3633

力捷電腦關係企業
UMAX GROUP



FLAMEDRAGON
驚"炎"一夏！！
"烤"季結束何處去？漢堂網站好選擇！
炎龍騎士團外傳
風之紋章
英雄的旅程，正要揚帆出航
限公司
E-MAIL:dynasty@tpts1.net.tw http://www.dynasty.com.tw

熱賣中

Windowns95
中文版

即時戰略遊戲

領國大戰略

戰鬥!熱血!! 讓你欲罷不能






女神學園
百餘幅640*480、256色美少女畫面給你空前的視覺享受。
全圖形式指令設計畫面活潑有趣。
分身發光、魔力、法術、斬妖除魔、無所不能！
獨創RPG式的修行模式讓你一支遊戲兩種享受。
專業的風水、命理常識，讓你能藉著遊戲來了解其玄妙之處
多樣式結局耐玩度高。
令你耳目一新的美少女魔法師養成遊戲。



您還在養電子雞．恐龍蛋嗎？
還在忍受單色粗糙的畫面嗎？
恐龍動物園

全國首張由網路選美誕生的寫真光碟
22萬人票選超人氣網路美少女
《光碟月刊》每月連載
【超級流行網 SUPER SHOW】首頁美女專訪

第一輯最佳女主角：林鈺萍、朱嬿平、蔣馥光、潘亭螢、黃姿靜五位網路美女，解放青春，熱情一夏。

你在看我嗎？沒關係，你可以再近一點：包括於棚內及外景拍攝的數百幅全新造型寫真，AVI影片、美少女剖析——等精彩內容。

特別的禮物，給特別的你：購買本光碟你就立即獲得夢幻超值大放送中的四項回饋，同時您還成為【超級流行網】與【寫真嘉年華】榮譽網友，參加由網路夢幻美少女們提供的神秘禮物抽獎喔！

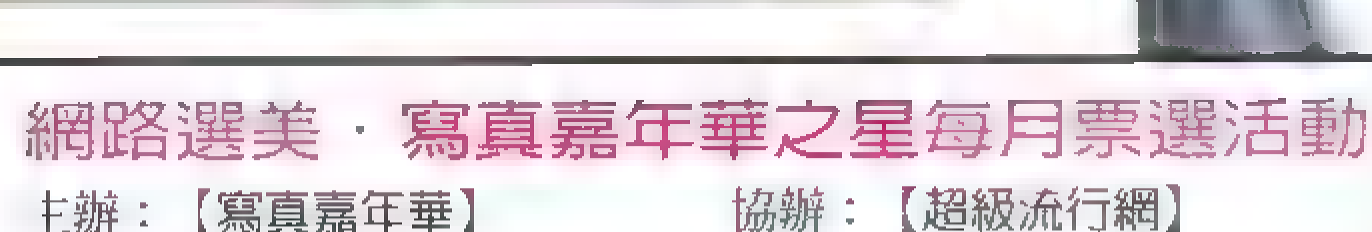
網路 Vol.1 春季發行
夢幻美少女
寫真光碟·驚豔上市

WOMAN WEAR

[illegible]

§ Microsoft *IE3.02* 完整版。
§ 贈送當月份專業報導日本偶像娛樂新聞的《日本文摘》雜誌一本。
§ 安多發網路科技1500元撥接折價券及個人首頁空間。
§ 奧偉全方位健康俱樂部新銳會員 *2000* 元折價券。

活力、自信、榮耀
新媒體偶像時代
最佳女主角：蔣馥光



網路選美·寫真嘉年華之星每月票選活動

主辦：【寫真嘉年華】
http://w5.dj.net.tw/~festival/
灰姑娘的續夢舞台 長期募集候選美女
「網路酷哥票選」即將接受報名

協辦：【超級流行網】
http://www.supershow.com.tw/
全國最多電視節目網站製作收錄/影視歌娛樂新聞/首頁美女/空姐、校花大集合/葉瑞銘大師紫微教室

慧眼文化事業股份有限公司浪漫製作
Tel:02-7662639 Fax:02-7602131
E-mail:superstar@supershow.com.tw
台北市光復北路5號11樓之3
花道電腦有限公司台灣區代理發行
Tel 07-5872513 Fax.07-5872511
高雄市中華一路29巷24弄37號
建議售價：499元．全省門市均售
郵政劃撥帳號：19014168
戶名：慧眼文化事業股份有限公司

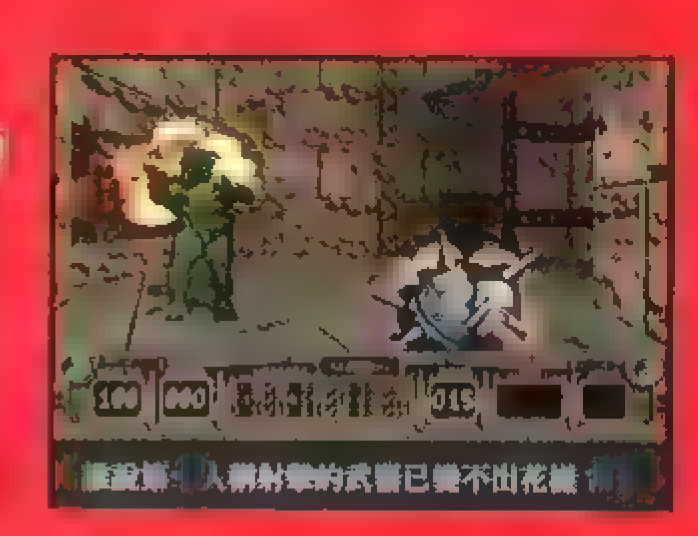


SHADOW WARRIOR

影武者



- 先進的影像效果，如：霧景、層次分明的燈光、透明的水，逼真如身歷其境。
- 比毀滅公爵更豐富多變的環境
- 運用 3D 旋轉槍口對付您的敵人
- 輕鬆自如地操控坦克、船與推高機







在這個魔法劍術的世界裡 所有的夢幻都可能成真
善惡觀念的交織與英雄
時空英雄傳說II中登場，融匯成一部史
在這以高解析度製作的畫面中您可以欣賞到近似真實人物比例的隊員在戰場上戰鬥，伴隨著悠揚的音樂進行您的冒險。不懷好意的怪物，形形色色的人物，百餘種各式魔法劍術與分岔的故事劇情將引導您進入超時空英雄的神秘領域，和伙伴們共同為這個世界而努力。
四部劇情八十張地圖一百個章節組合成完整世界
多線式劇情多重結局，憑您自己的選擇打出一條生路
隨著您的不同抉擇將影響身旁角色對您的態度
從情侶到敵人都有可能發生
高水準3D動畫，華麗過場畫面貫穿全場
情投意合的情侶可以聯手施展絕技，威力冠古絕今
百餘種劍術和法術直接在戰場呈現，真實感十足
五種不同難度自由選擇
致命刁鑽的電腦AI，可以自行調整其IQ
高畫質精美SVGA顯示模式，絕對滿足視覺的精美畫面
開放式的轉職系統，99種我方職業自由選擇
召喚獸可保留與轉職，讓您培育自己的強力召喚獸
雙人劍術招式更多，招招
CD-ROM
RSLG
2
超時空英雄傳說
復仇魔神
精心製作
宇峻科技股份有限公司
板橋市文化路一段127號2樓
劃撥帳號:18779330
服務電話:(02)2720089 BBS:(02)2722471
我們的網址:www.uj.com.tw
email:uj@vip.fancy.com.tw
台灣總經銷:
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台北:(02)7889188
台中:(04)2020870
高雄:(07)8150988



www.ten.net


www.dwango.com



www.engage.net



www.heat.net


www.kali.net



www.mplayer.com

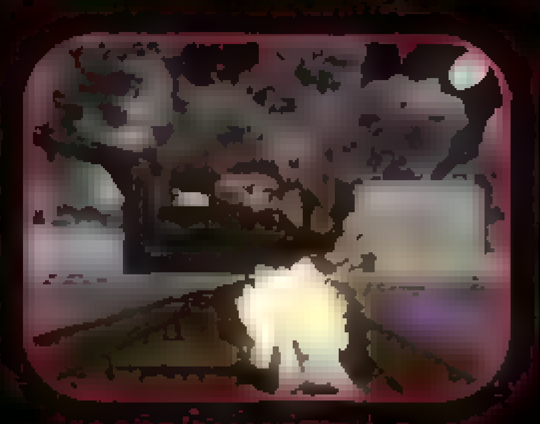
（以上皆提供連線服務，可與全世界玩家一同較技）











美商新美的連線動作遊戲又來了

BLOOD™

血祭



（美國原裝進口BLOOD專利立體凹凸發滑鼠墊同時上市）

- 死後復活的魔界英雄，只有殺戮才能使生命延續。
- 提供最殘酷、刺激的浴血連線對戰功能。
- 最先進的AI敵人，不同的生命特質，具有主動攻擊玩家的能力。
- 使用毀滅公爵遊戲3D引擎，情境超越黑暗、暴力、恐怖，又帶有3D Realms的黑色幽默風格。
- 90度的射擊角度、火力超強的雙槍功能，每一關都有數量驚人的武器及火力強化器…等。
- 比[illegible]更殘酷的敵人，最先進的[illegible]系統，使遊戲更具侵略性、爆炸性與真實性。
- 令人眩目的3D場景，更先進的建築引擎，場景設計更具立體感。

★BLOOD連線比賽活動即將引爆★

[illegible] 7/26~7/27、台中華彩 7/26~7/27、[illegible] 8/9~8/10

美商新美公司 北區：(02) 7060660 中區：(04) 2963060 南區：(07) 3234567

URL:http://www.ussummit.com.tw

魔法門之英雄無敵2 資料片

HEROES II of Might and Magic

THE PRICE OF LOYALTY



死亡 財富

哪一個會是忠誠的代價？！





CGW



PC GAMER



COMP. PLAYER

1. 四段全新的戰役，43首蕩氣迴腸遊戲配樂！
2. 二十四個全新場景供玩家奮鬥與探索。
3. 十數位從未謀面的新英雄與不同用途的奇珍異寶，挑戰你永不滿足的心！

- 96年度最佳策略遊戲的強力續作
- 採用最新的技術製作過場動畫，一切都栩栩如生
- 可透過數據機、區域網路、網際網路進行多達六人的對戰！
- 「忠誠的代價」必須搭配「魔法門之英雄無敵2」主程式一併使用







總經銷：互動科技股份有限公司
台北市南京東路四段53巷10弄2號
TEL: 712-6436 FAX: 716-1112
http://www.infopro.com.tw
newmedia@infopro.com.tw

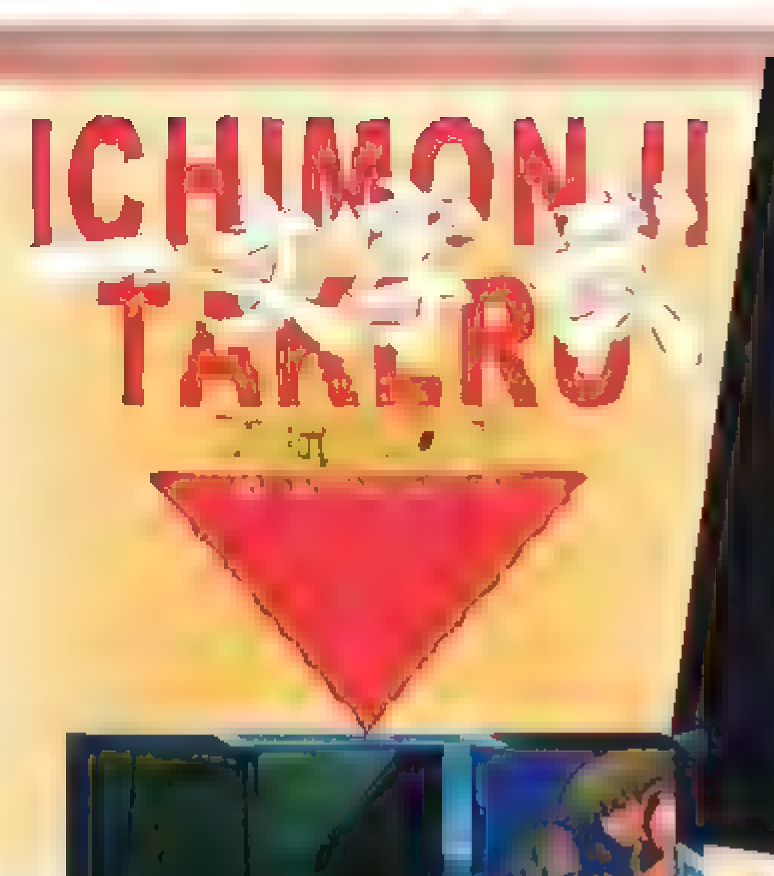




New World Computing, Studio 3DO, the New World Computing and 3DO logos and Heroes of Might and Magic are trademarks and/or registered trademarks of The 3DO Company. ©1996, 1997 All rights reserved. All other trademarks belong to their respective holders. New World Computing is a division of The 3DO Company.



ICHIMONJI TAKERU

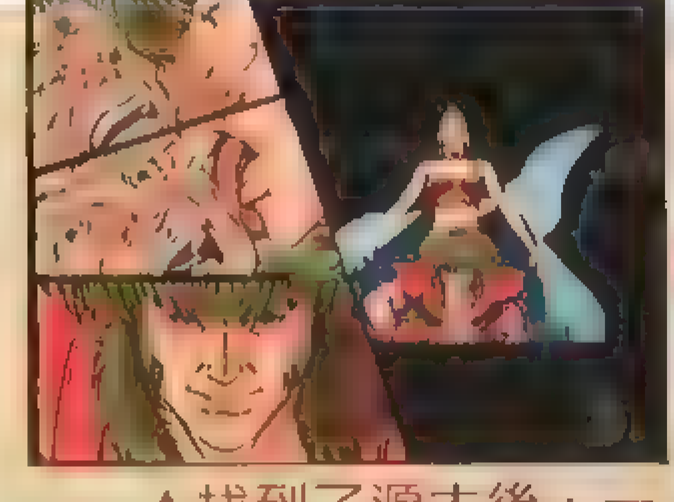




言魂…亦即聖人所講的話語會產生力量，術者的話語則有靈依附其上；再者，戰鬥意志經過千錘百鍊的武人話語，則能內孕魂魄、外蘊形狀地飛翔空中。一文字武：此人被稱之為『刃者』，是冷酷無情的忍者。其所習之忍術早已湮滅他的心性，使他超越人類，進入人力所不及的野獸之域！

由此展開故事的序幕…

這裡是日本的大和國，賞金獵人一文字武和他的伙伴一ブンブク來到了這個陌生又熱鬧的地方，此行的主要目的是追捕價值五百兩的『傀儡源太』。慢慢地一文字武來到一個酒吧，他先讓ブンブク到後門守著，然後走進酒吧，一眼望去，全部是列案的通緝犯，一文字武在酒吧裡發生了一場惡鬥後，在二樓找到了躲藏的源太，經過一番追捕過程，一文字武順利地完成他的賞金獵人工作。之後當一文字武在澡堂舒服的洗澡時，突然外面傳來一陣騷動，原來是大和國的風姬公主出現，但是轉眼間她卻被影忍的幻魔所夾持，於是一文字武就被捲入這場大和國開國女王‧卑彌呼‧復活的可怕事件之中…



▲找到了源太後，一文字武準備捉拿源太



▲一文字武順利地躲過了源太的手榴彈攻擊



一文字武～變亂の女王

ゲーム FOCUS

知名漫畫搬上PC舞台

記得在三年前，名漫畫家『寺澤武一』（其成名作爲眼鏡蛇—COBRA），在麥金塔電腦上以PHOTO SHOP軟體來製作漫畫，首先在紙上畫好草圖稿，然後使用高DPI解析度掃瞄進電腦內，最後用PHOTO SHOP製作全彩的漫畫完稿；這個漫畫與電腦處理的實用性漫畫作品『一文字武 雙瞳の女王』（以下簡稱雙瞳女王），在當時轟動整個日本漫畫界。當然並不是只有出兩本全彩的漫畫就好了，另外還出版如何將漫畫搬到電腦上的製作過程之書籍及CDROM，如今更以遊戲方式來表現。『雙瞳女王』在遊戲上的表現如何呢？就讓我們來瞧瞧。



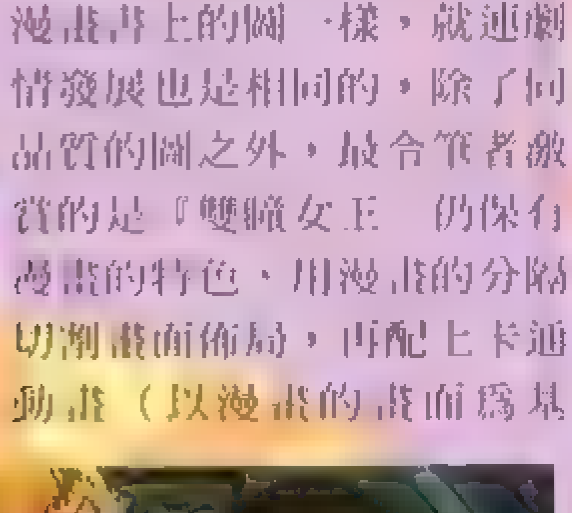
▲神秘的庭院花園

▲瞧見咱們主角舒舒服服的在浴池中洗澡…，人家也要…

▶一文字武跳上被劫持的轎中來解救風姬

遊戲的傑出表現

一個從漫畫改版移植的作品，最重要的就是改版之後的電腦版本畫面與劇情是不是原著重現？沒錯，就跟漫畫書上的圖一樣，就連劇情發展也是相同的，除了同品質的圖之外，最令筆者激賞的是『雙瞳女王』仍保有漫畫的特色，用漫畫的分格切割畫面佈局，再配上卡通動畫（以漫畫的畫面為基準，做局部或整體的動畫處理），看起來真的是不輸給漫畫的意念表現。而在本片劇情上，其實只有將『雙瞳女王前篇』的劇情放進兩片光碟之中，相信不久後，『雙瞳女王後篇』應該很快就會出版了…。



▲神殿祭司竟然與卑彌呼石像一樣，眼中有兩個瞳孔?!這…

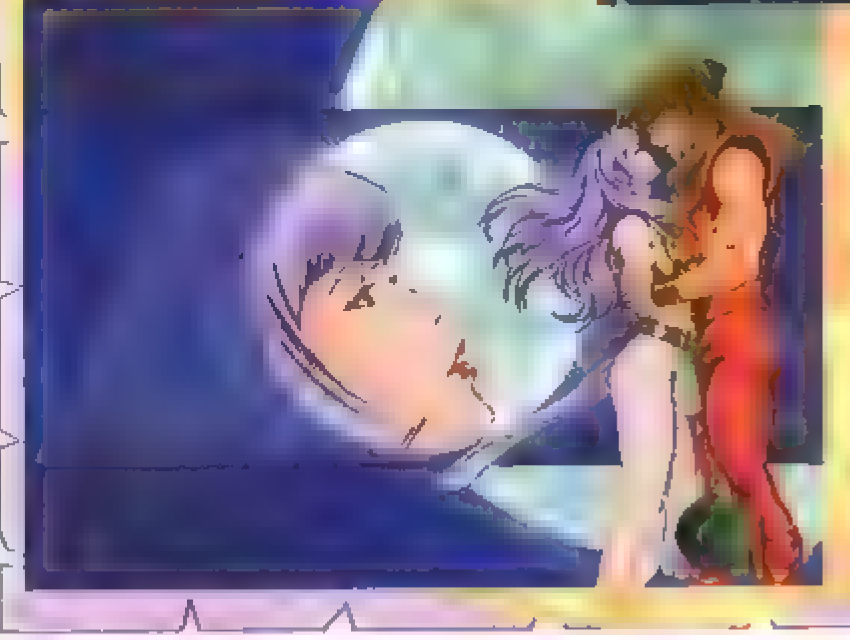


▲那座火山上，會有可怕的事情發生喲！





▲迷宮的提示地圖



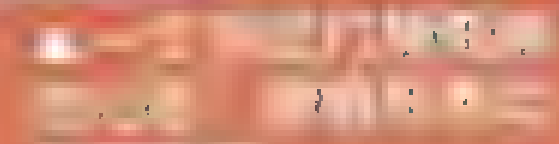
▲糟糕！被神殿祭司紅龍發現了！

◀一文字武與風姬享受著月下風情…，好羅曼蒂克喔！

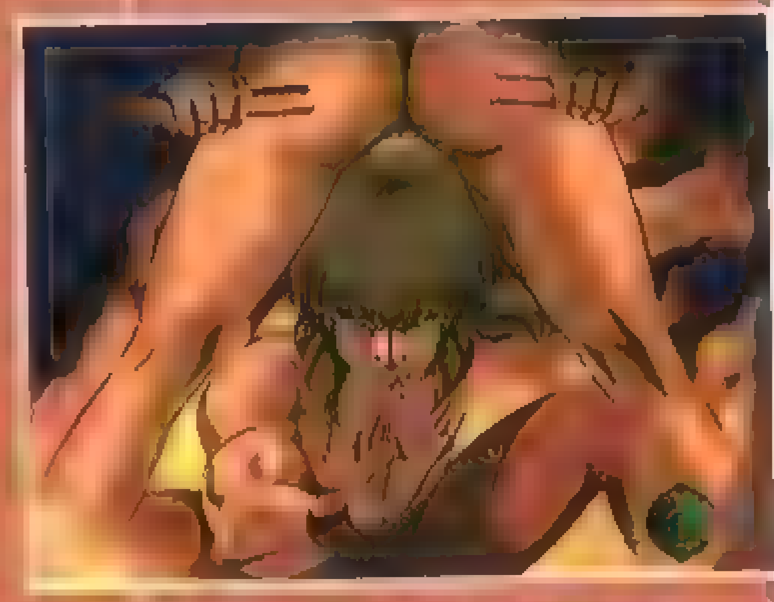


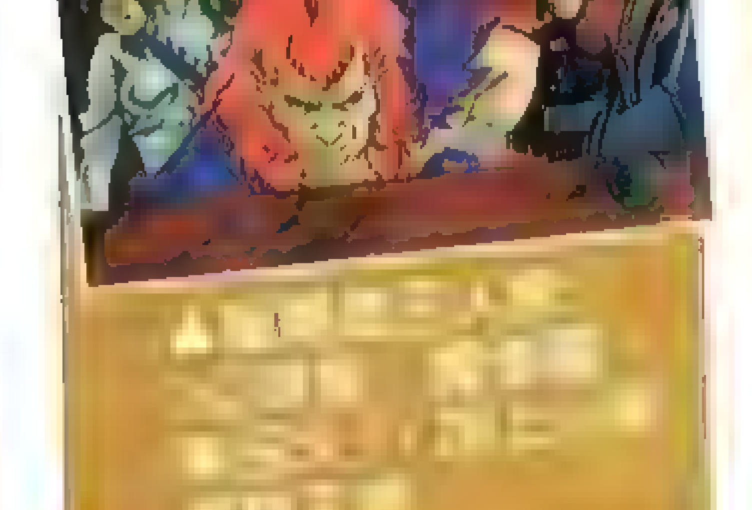


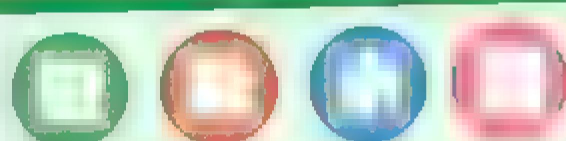












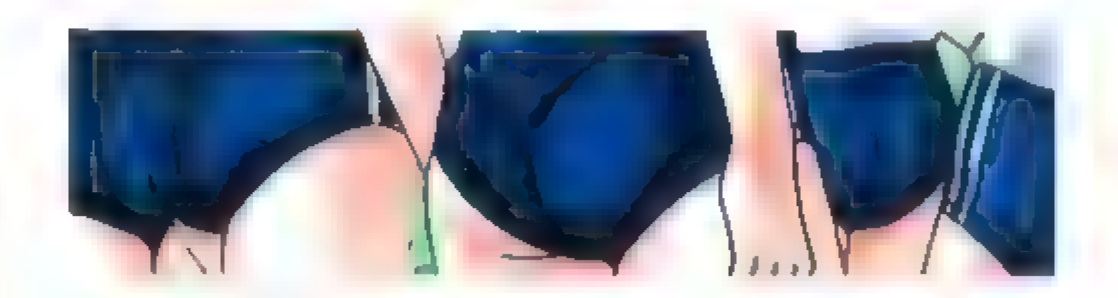
提供一個『[illegible]A』網站…

喜歡『寺澤武一』的作品及愛看漫畫的玩家，可別錯過這部作品。另外筆者提供一個INTERNET上的網站(http://www.softbank.co.jp/ilab/bat/index_j.html)，他運用APPLET將『寺澤武一』的另一套作品『BAT』，以一格一格自動看漫畫方式，呈現給上網的玩家欣賞，這種在電腦上看漫畫的方式在日本已經有許多『CDROM漫畫書』出版了，有興趣的玩家不妨先上網一試，很有趣喔！



▲可怕的使役獸[illegible]

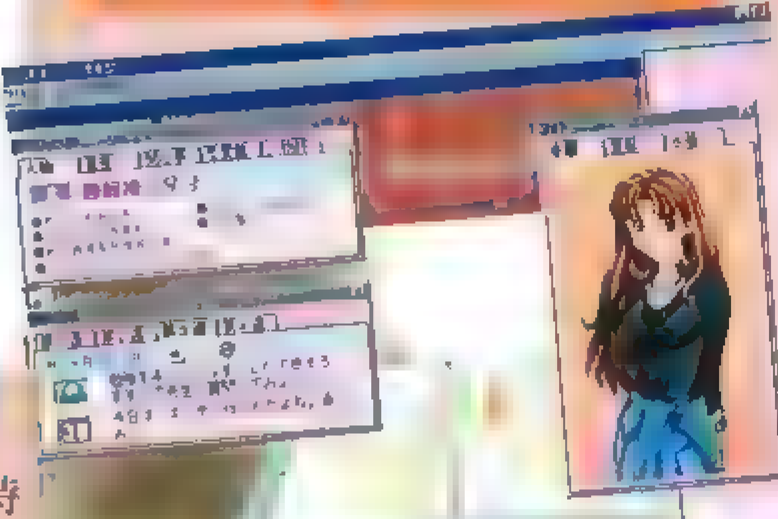
遊戲中當遇到選擇『言靈』的字時，可以不必依照原著，選其他的字也可以，而字打出去的效果也會改變，十分用心。當遇到不能解的謎題時，只要按下ブンブク的肖像，他會給予專家提示，一直提示到最後，就會直接解開謎題，這樣也算是解謎完成了。



放課後マニア俱樂部

●SLG《18禁》

JWIN95 ●LIBIDO ●¥8800



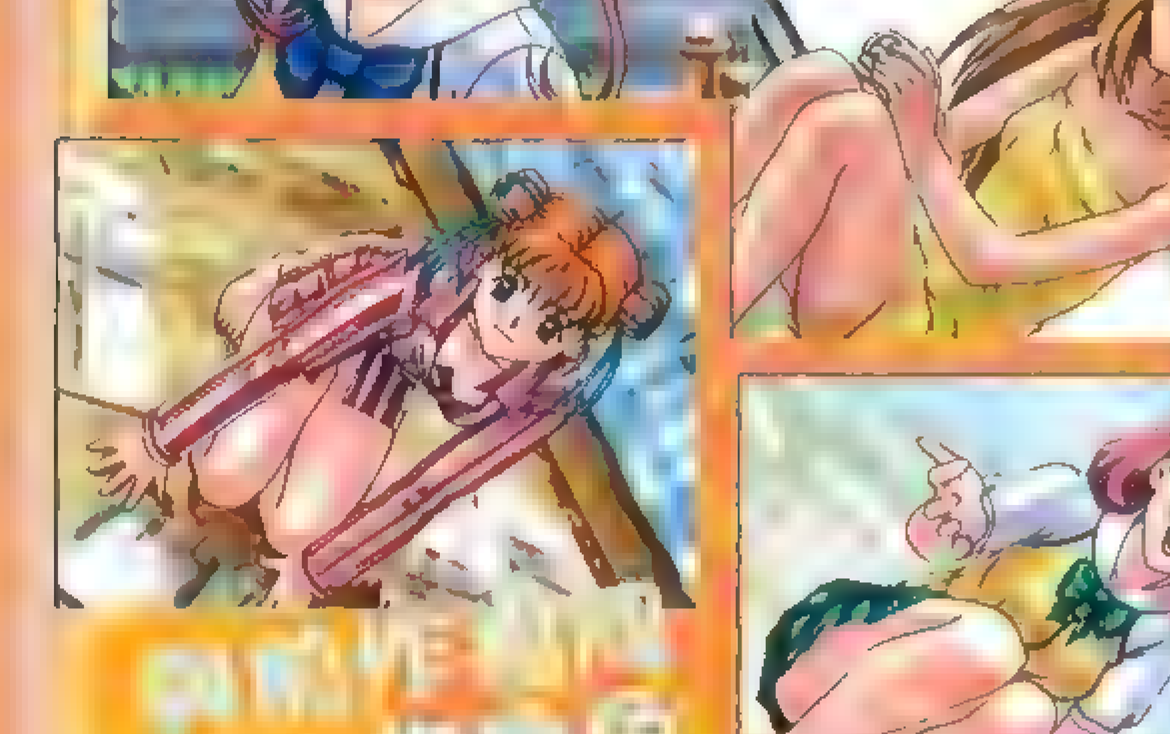
▲與前作一模一樣的遊戲系統

花原弘

「放課後戀愛俱樂部」又回來了！「聽說這回有更精彩的鏡頭哦…。」看到這樣的廣告詞，筆者純真無瑕的小小心靈不禁打起鼓來。紅著臉低頭數數荷包內的鈔票，不聽使喚地抽出了數張，然後…兩個禮拜過去了，顫抖著雙手接過包裹，臉上閃過一絲邪惡的笑容，迫不急待地關上房門，就此悄沒聲息…，哇哈哈，沒這麼誇張啦，只不過想讓讀者瞭解筆者滿懷期待的心情，與本遊戲所訴求的「特色」。

繼前幾期曾為各為位介紹過的「放課後戀愛俱樂部」與資料片「戀のアンサンブル」之後，Libido公司又以迅雷不及掩耳的速度，強勢地推出了最新作「放課後マニア俱樂部」。啥？不懂意思？沒關係，特別請到顧問朱博士來為您解答…，「嗯…啊…マニア嘛…這是外來語，引伸為狂熱者、過激份子的意思…喔…」如何？回答的清楚嗎？唯朱博士年事已高，口齒不清，還望海涵。結合遊戲名稱與上述的解釋，就是放課後過…天哪！多麼聳動的標題！人家真的不知情，大家一定要原諒我…。

遊戲進行方式



本系列作品在玩家間引起了熱列回響，單一作品短時間內不斷地推陳出新就是最好的證明。喔，忘了告訴各位，這是個獨立的作品，而非附加的資料片。那麼本作與前作的差異點又在哪裏呢？嘿嘿，這正是精彩及有趣的地方。看過介紹或玩過前作的，都應該知道遊戲的目的與進行的方式吧，在此不多加贅述。您應該也還記得遊戲內「小太郎」的那個角色，什麼！那個人渣？沒錯，而本作裏您將扮演那個人渣的角色，而前作中的主角在此卻以NPC的方式登場，如何？有趣吧！Libido公司之前宣稱的「純愛路線」宣言，至此又改成了「マニア路線回歸」，聰明的您應該瞭解吧！既然是不同個性的兩個主角，在對話上您也不必像前作般太老實客氣，反正您又不是他，要不這樣可是玩不出什麼結果的喔。

其中登場的十二位女性完全與前作相同，在相同的人物角色個性上卻以不同的視角與方式來進行，確實別有一番樂趣。相對於前作的，遊戲中的對話內容與回答選項等自然亦有所修改，不過一般而言，對話的選擇依前作進行的方向去走，相去應該也不會太遠。



新增CG 一如往常的高水準

由於採用相同的系統介面與遊戲架構，相隔時間也不是太久，再度遊玩時當初的新鮮感可能已經消失，其中舉凡音樂、一般遊戲進行時的圖形等均與前作完全相同，對製作公司來說當然省了不少麻煩，但對於玩家來說總是缺少了那麼一點。想當然爾，會購買本遊戲的著眼點自然是在那些新增加的CG，令人放心的是，新增CG的圖量為數不少，而且品質一如以往的水準，相當之高

如前所述，這些圖形是以「另一種」角度來呈現的，因此在前作意猶未盡的玩家，在此應可獲得最大的滿足。遊戲的包裝仍維持前作的超級精美，與前作相同，有一本很誇張的說明書，硬皮雪銅全彩精印，裡頭資料更是鉅細靡遺，從雜誌廣告稿到包裝盒設計稿、未使用CG等均收錄其中，頗具收藏價值。光碟中也以文字檔的方式收錄了前作的重點攻略，各位可用列表機印出來，就是一本簡單的攻略本了（附帶一提，此攻略於本作並不適用，不過可作為參考）。

另外談到個題外話，該公司的廣告宣傳手法實在相當地高明，遠從Libido 7的時期便是如此，運用系列稿的方式，在不同的刊物、不同時間上均有所替換，卻始終如此吸引著玩者的購買慾。相信很多看倌都已見過這些廣告，無緣得見的玩者有機會也應該欣賞見識一番。







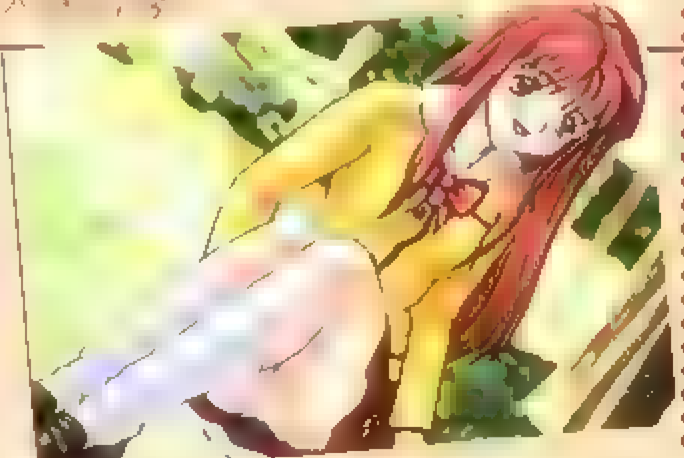
哈囉！ [illegible]！

[illegible]

養成每日Save的好習慣，正確的話題選擇底下一定會有次選項，選錯趕緊祭出S/L大法，千萬不要將錯就錯。

每位角色在特定的日期裡會有四～五次「深夜的獨白」，若沒發生，便是好感度條件不夠，就別浪費時間了，Load進度多試幾次吧，失敗為成功之母。

一次僅能達成一個目標，不要貪心，就當沒看見吧。







舊酒新瓶，絕佳的圖形表現，豐富的劇情與圖量，用心的製作，值得一再把玩。玩過前作的玩家及狂熱份子更是不容錯過。另外，Libido公司下一部遊戲Title是「Rhythm樂之律動」，是該公司成立初期的PRG名作，將以全新風貌登場，看來相當不錯，屆時筆者也會以最快速度為讀者報告。



AKIKO HARD 亞紀子系列3





先原弘



▲亞紀子每日的例行報告



「起立！立正！敬禮！」「老師好～」亞紀子老師風姿綽約地撥了撥秀髮，報以淡淡一笑，開始了今天的英文課。她的教學方式總是如此充滿了驚奇，從沒有人能瞭解她的內心在想些什麼。這謎一般的女性，此次又接獲了上級的秘密指令，潛入特殊學術檢定機關來臥底，調查一連串事件幕後的真象。當然，這種劇情絕非頭一遭，而這位亞紀子老師正是開此風氣之先-這應該算是「亞紀子」系列的第三部作品，在劇情設定上也多大同小異，不同的是，亞紀子此次面臨了最艱鉅的任務，火力最強大的敵人，這也是本作「AKIKO HARD」名稱的由來。

▲神秘女郎







▲Bad Ending

……日的行動時間只在下課……與晚間的短短數小時……

……字權……有何下場可別怨……



▲充滿魄力的場面

▲一定很痛吧

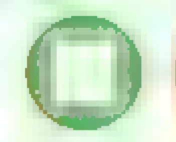
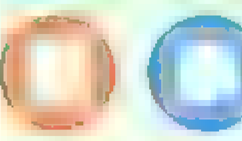


▶磨盡千辛的結局

1. 自己去日本遊玩時或託友人去時帶回，但這種方式可遇而不可求。

2. 找一家信用良好的店訂購，優點是不必承擔風險，缺點是較貴（人家當然要賺）。什麼？那一家？抱歉，筆者不抽頭，自己去台北萬年大樓逛逛。

3. 利用網路郵購的方式，優點是便宜快速，缺點是風險較大且要負擔運費、手續費。

金字招牌老字號冒險遊戲新裝出爐，圖形音效魄力滿點，喜歡緊張壓迫感的成年玩家不妨試試。



▲三人行，必有我「師」



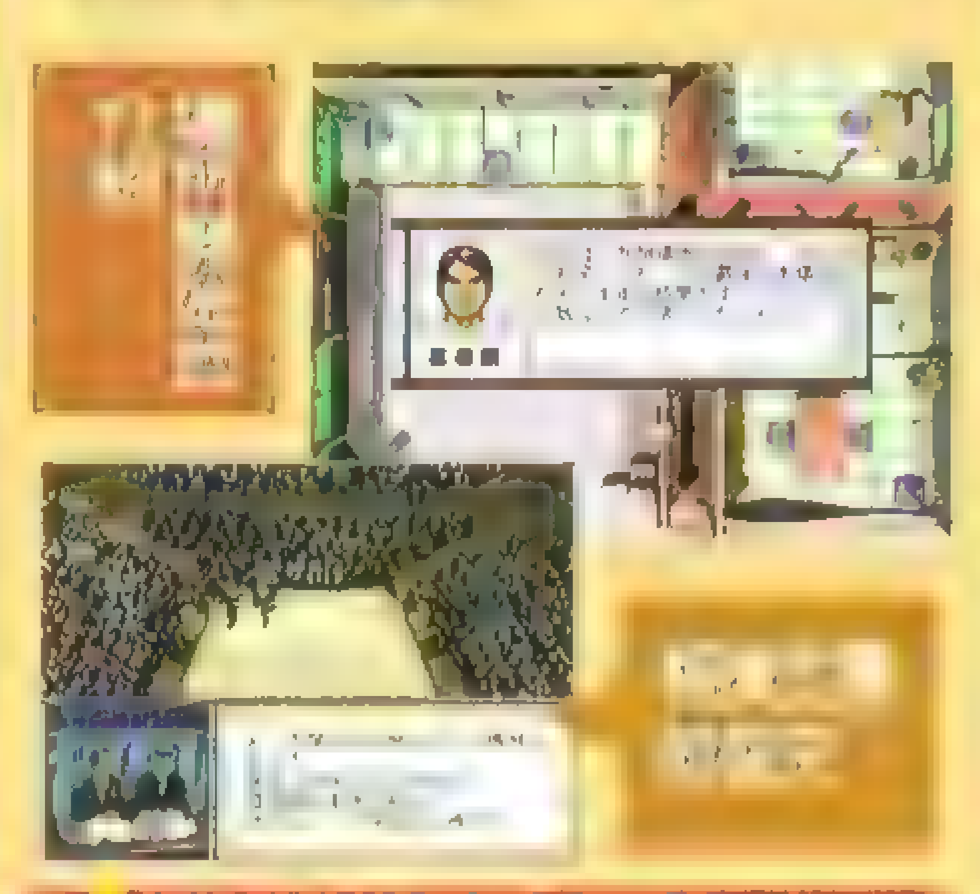


HAYASHI

歡迎來到『土俵』的世界！相信國內玩家對於日本的國技－相撲，這種運動感興趣的並不會太多，若真覺得看象胖子打架實在是一件很痛苦的事的話，建議本篇不妨先略過。

相撲知識小百科

進入遊戲簡介前，筆者希望對本軟體有興趣的玩家，都能對相撲有起碼的認識，這樣可以在遊戲過程中更快速地進入情況。為此，筆者將相撲的規則略述如下：



1 日本相撲場所制

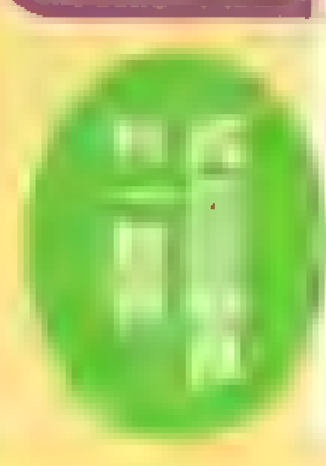
[illegible]

2 相撲力士的等級

[illegible]的等級分為以下十級：序之口、序[illegible]、三段目、幕下、關取十兩、幕內前[illegible]

3 其他注意事項

[illegible]稱為「優勝決定戰」，但此戰績並不列入正式記錄。





遊戲內容概要



本部屋資料一覽表

這款軟體很類似數年前在超任上發售的『橫綱物語』。玩家扮演一位已引退的相撲力士，爲了培育出日本第一的橫綱，因此創立了門魂部屋，與妻子共同爲實現這個夢想而努力。當然介面比起超任的『橫綱物語』好多了，而且許多場景及動畫都用3D製作，雖然品質比不上VR快打III的相撲手，但也算做得不錯。

遊戲開始，你擁有五千萬資金和一間『門魂』部屋。世話人（類似星探）會不定時爲你引見入門希望的新弟子，經由世話人的建議及新弟子的初始能力値來評斷是否要採用，不滿意時可以再等下一位。新弟子通常分爲三種：國中畢業後，不打算再升學的15～16歲小伙子；完成高等教育後，願意投入相撲界發展的21、22歲的青年；或是來自外國的傭兵，大多是外蒙古、美國、巴西、阿根廷，偶有中國人。

基本上，迫於資金所限，你可能只請得起國中畢業的新弟子，他們的契約金較便宜（約在五、六百萬之間），入門後是從最下位的序ノ口排起，初始能力也很低。而所謂的『學生相撲出身』，由於他們大多有參加學校社團或地方相撲的經驗，初始能力都很不錯，而且一入門便是在幕下位，但契約金極昂貴（動輒四、五千萬！），在遊戲前期幾乎是可遙不可及。至於『外國人』能力則參差不齊，最好多觀察幾位。（現在大家耳熟能詳的橫綱－曙、大關－武藏丸、幕內前頭－小錦、旭鷲山等，都是極少數能成功的例子，並不足以在遊戲中作參考）。



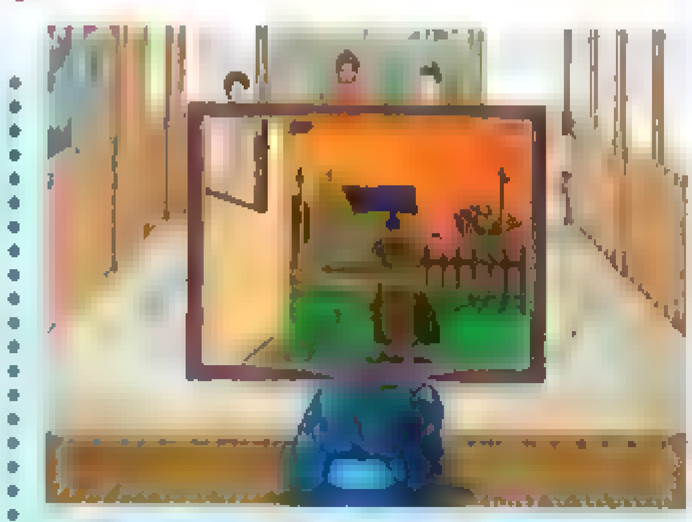
弟子訓練時的動畫

新弟子入門後，先爲他取『四股名』，接著就開始鍛鍊了。利用『基礎鍛鍊』、『部份強化』來訓練你的眾弟子，等他們能力及排名提昇至相當程度時，可再讓他們實行『取組鍛鍊』以增加對戰經驗（最好擁有二人以上的弟子）、『技の修得』來領悟更多的相撲技巧（目前相撲協會正式公佈爲『大相撲七十二手』，由於受到遊戲限制之故，理論上是不可能七十二手全部修得的）。

此外，『修養』和『小遣い』（發零用錢）可提昇眾弟子的忠誠度。若真有資質過差、前途無望的弟子，爲維持部屋的經營，你可能必須狠下心來讓他『廢業』…當然，付出的契約金是無法收回。注意！！遊戲中規定，鍛鍊僅能在六場所當月的前15天實行，其他所有的偶數月是無法行動的。

一般日課後，別忘了去探望你老婆（女將さん），她可是掌管整個部屋經營狀況的重要人物喲。而『資金狀況』可讓你明瞭目前部屋的收支出入及殘存資金數。『ちゃんこ』決定部屋月伙食費的支付額。『後援會』是你部屋最主要的收入來源，簡單的說也就是類似贊助商的性質。後援會大部份是由地方的商行、仕紳等所組成，當你部屋內某弟子表現出色、排位竄升而上時，該弟子出身的地方郡縣便會有大批的贊助人士加入，尤其是『關取』時（進入十兩），這可是地方的一大事！因此支持你部屋的後援會，實力便能大幅成長。

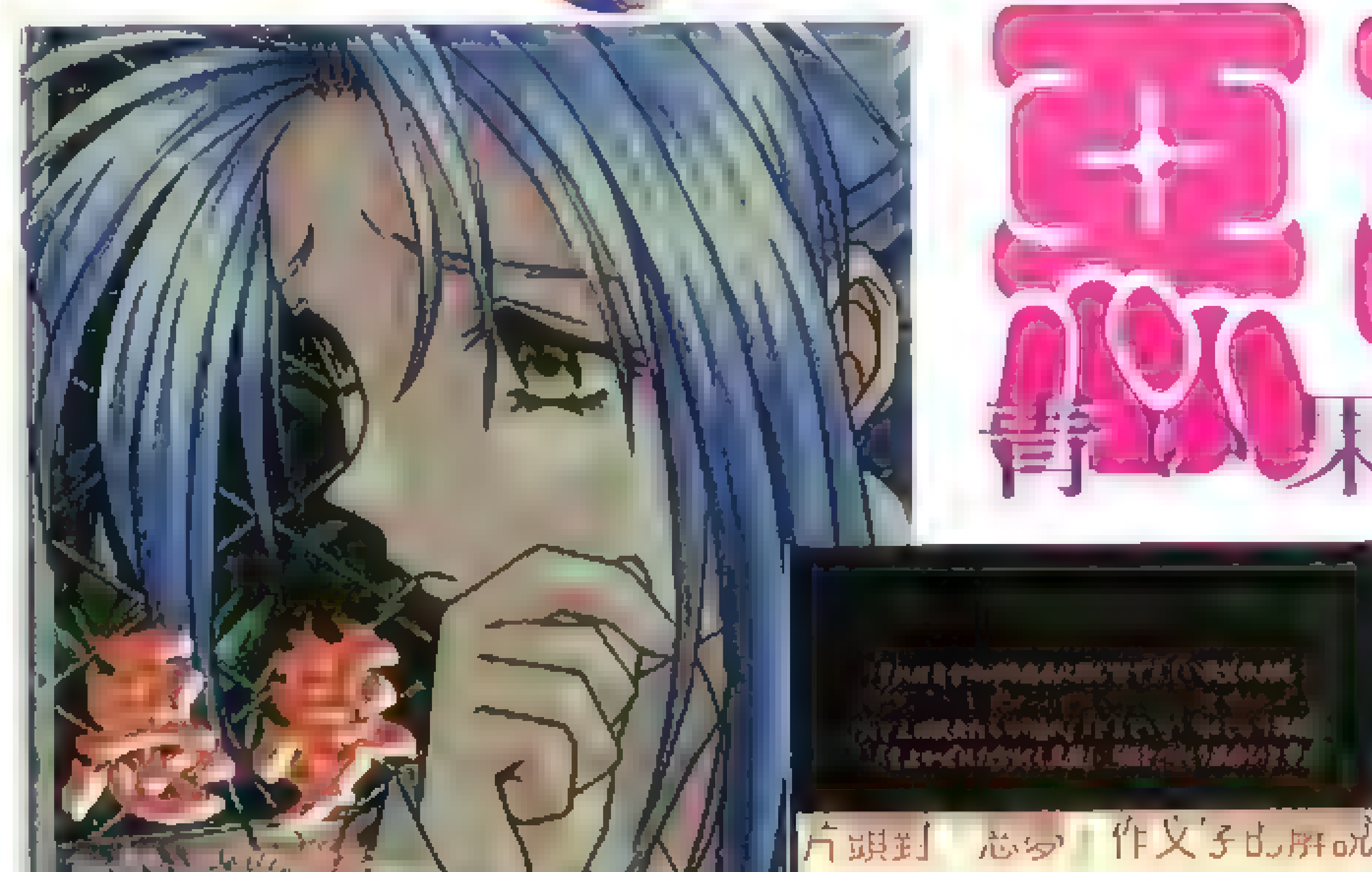
隨著培養的弟子數增加，現有的部屋也會面臨收容不足的情形，參考『增築』的條件與資金許可，你可以擴建現有的部屋以容納更多的弟子，部屋增築擴建，在角界是非常體面的大事，這與旗下弟子關取、入幕等一般，都是角界的榮譽。



讓弟子廢業



經過半個月的苦練後，是上土俵驗收成果的時候了，出陣前，別忘了給弟子一些建言，這是親方最後能做的事。『土俵の國』能讓玩家清楚地瞭解相撲這個運動的運作，如果玩家對相撲有興趣的話，不要忘了：『別在土俵上留下遺憾喔！』



惡夢95 青い果實の散花

●AVG（18禁）
JWIN95
●フェアリーテール
●￥8800
●HAYASHI●

對玩家的警告聲明

這套由日本スタジオメビウス所製作的『惡夢95－青い果實の散花』（以下簡稱惡夢95），是一款18禁AVG類型的遊戲，由於取材大膽且不符合倫常，因此遊戲一開始就特別說明，這是一個虛構的故事，內容所描述的行為是不可以和現實生活相混淆的，如果是未滿十八歲的玩家，請立即將電腦電源關掉，若是對現實中的女性加以監禁、凌辱、緊縛、脅迫者，是會被警察逮捕，刑法上會從重判刑，所以遊戲歸遊戲，要以健康心態來玩遊戲，才不會讓自己的人生變成自己的「惡夢」。

這一天聖エクセレント學園某班級師生搭乘巴士出外旅遊，途中突然遭到歹徒劫持，將車上23名女學生全部綁到深山中的一棟房屋內，原來這一切都是擔任教師的紳一所策畫的，他串通部下直人、木戶及古手川一同夾持這一群女學生，目的就是她們的處子之身。當紳一的手下將一群女學生全部聚集在屋內大廳時，班長的柚流挺身而出，希望紳一能夠放了大家，此時紳一頗不耐煩將柚流壓回大廳之後，開始一個人靜靜的思考，該如何享用這些青澀的果實。



破壞了那心重要的布娃娃，這是構成事件結局之一的重要關鍵





主角的幫手們…

▼紳一的手下直人，看起來還人模人樣的說…

▲長柚流挺身而出，請求放大家回去

▶手下右手川負責清點少女們的行李，看他一付獐頭鼠目的樣子

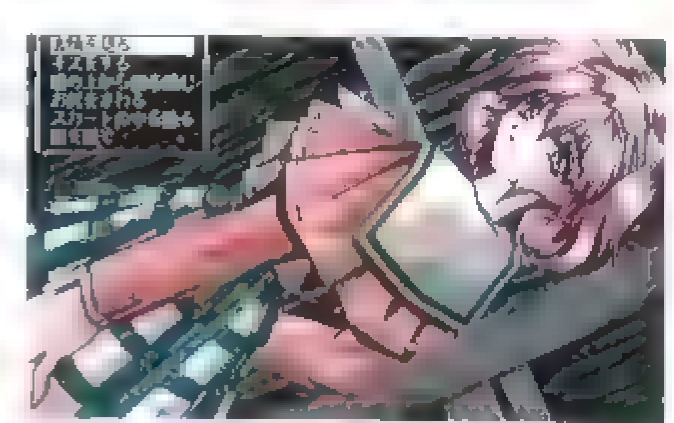


▼被攻擊的流花

▲被挾持的少女之一帆之香

◀從大廳中被挑選出的禮菜（為影響結局的關鍵人物之一）

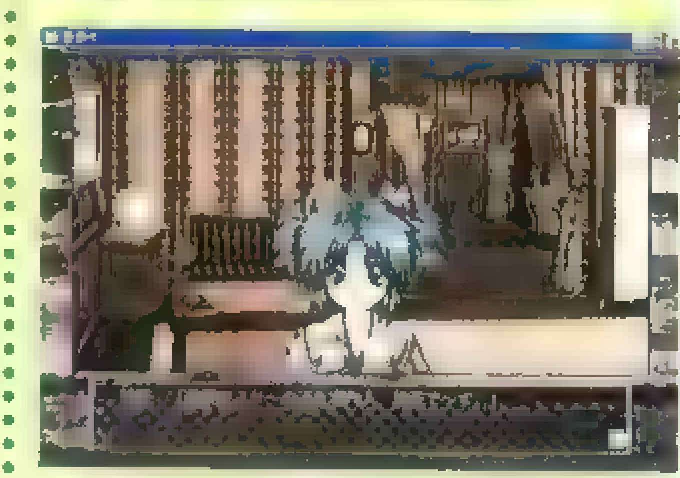
玩家扮演的是エクセレント學園的教師紳一，也是策動這整個事件的主謀者，在將一群女學生劫持到山中紳一的房屋內後，紳一就開始他的侵犯行動。遊戲中共24名少女，有一名少女因故無法參加此次旅遊，而逃過此劫，而被劫持的少女分成兩群，供紳一擺佈的有10名，而留下來給部下的有13名，每『攻略』一名少女，時間則過一天，攻略的方式有侵犯少女、將她釋回、看部下拍的錄影帶及什麼都不做四種。途中會不定時出現事件選項，這也會影響結局。



▲選擇展開對柚流的攻擊行動

『鬼夢95』是典型的文字冒險遊戲，有『ひな』、『愛』、『禮菜』、『警察』、『鬼畜』、『鬼夢』等六種不同結局，當玩家玩完一次後，在開始的主選項會出現破關提示，由流花負責提示具有結局的重要關鍵點，當全部的結局都打出來後，會有『H SCENE』、『CG MODE』及『音樂MODE』。『鬼夢95』的美術畫風不錯，語音配音十分一『尖叫』，從頭『痛』到尾，與其他限制級的軟體是截然不同的

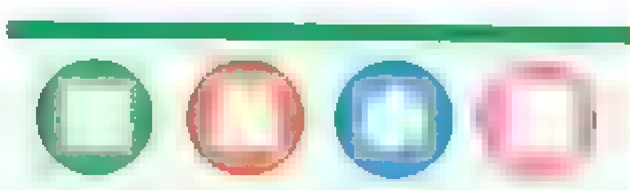
這一款18禁的遊戲內容正如其名，對那些少女們而言是一場惡夢，原本筆者剛拿到這個遊戲時，以為玩家所扮演的角色（遊戲主角）是擔任英雄救美的任務，負責營救出這些受困的少女們，結果進入遊戲之後才知道主角自己是個反派的角色，而這場劫持事件的幕後主使者就是主角自己，像這種由玩家扮演反派的遊戲，這並不是頭一個，從以前的『巫術四代』，飛行模擬的『鈦戰機』，即時戰略的『終極動員令』、『紅色警戒』、『魔獸爭霸』，最近的『地城守護者』等都是，不過『鬼夢95』的題材十分敏感，因此遊戲製作公司在遊戲開始時就非常慎重的警告玩家，這只是一個電腦遊戲，是個虛構非現實的故事，遊戲的內容不容許模仿學習，否則會接受法律的制裁



▲擔任遊戲引導的可愛流花

這一點是非常重要的，前一陣子在日本兵庫縣發生的少年殺人事件，根據兇手所述，有部份是受到電玩的影響，這一點值得我們深思，筆者並不否認這種可能性，例如兇手犯案的手法可能是學自電影或報章雜誌小說所描述的方法，但是我們是否因噎廢食，禁止一切有關人性黑暗面的描寫嗎？這些我們可以交給有關學者專家去研究討論，在這裡筆者希望，玩遊戲不是壞事，而對不同的題材、性質的遊戲，能夠用理性、成熟的心態去看待，才是最重要的，誠如廿年前看漫畫是看小人書、是幼稚的，如今漫畫已經成為一般民眾的消遣娛樂，不是嗎？





當玩家只想快速攻略此遊戲時，可以按住CTRL鍵，遊戲會快速捲動直到有選項為止，連語音都可以跳過，十分方便。



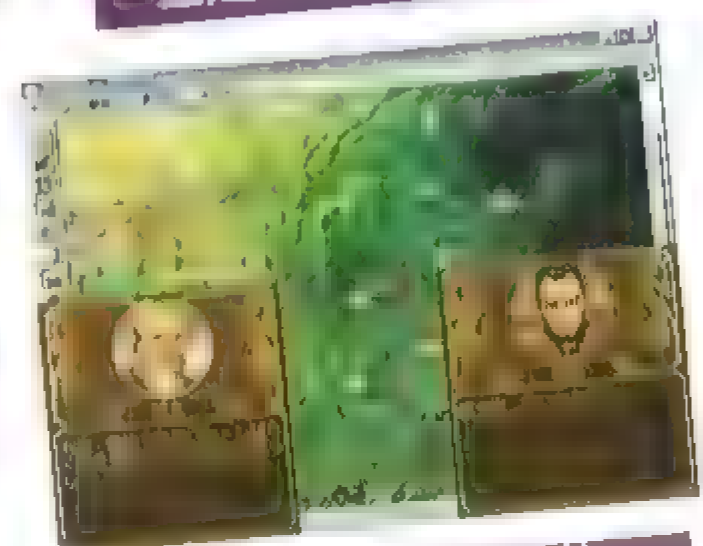




日本的三國遊戲除了大家熟知的光榮之外，龍在最近這幾年也有幾個作品，像是龍王三國志，其它大大小小的公司也有橫山三國志、橫山光輝三國志等等的作品，遊戲的類型和正統的三國志是大異其趣，跳脫了固定的戰略格局，而朝向更多樣化的發展，國內許多公司也有類似的作品，像漢堂的爆笑三國志、光譜的富甲天下，別開生面的遊戲方式也爲三國系列注入了新血

今天要介紹的這套三國正史則是日本的遊戲公司－龍，第一次嘗試以即時方式改寫三國演義系列的作品，有鑑於光榮公司在水滸傳天導一〇八星的失敗經驗（事實上光榮向來不注重該系列，即使在前些日子才問世的PS版水滸傳中，裡面的內容和十年前的水滸傳幾乎一模一樣，除了圖像重新繪過外，根本就沒有任何改變


▲選擇你心儀的主人翁，左起孫堅、曹操、劉備


▲故事會隨著時間的進行而逐漸推展開來

以歷史故事的方式陳述遊戲

這次龍在遊戲的處理上，把內政的部份降到最低，轉而以歷史故事的方式來陳述三國史事，也就是大家在遊戲標題所看見的，它眞的是不折不扣的一本三國演義，遊戲中玩家會碰到小說的原作者羅貫中先生，他會告訴你一段關於小說中人物的故事，而且會隨地域的不同而異，因爲某些人物在該年代只出現在該區域內，同時也可以聽到許多傳奇神怪的事，這當然是在稗官野史裡面才看得到的情節，也正因爲如此，小說對人們總是充滿著致命的吸引力！



時間對遊戲的影響

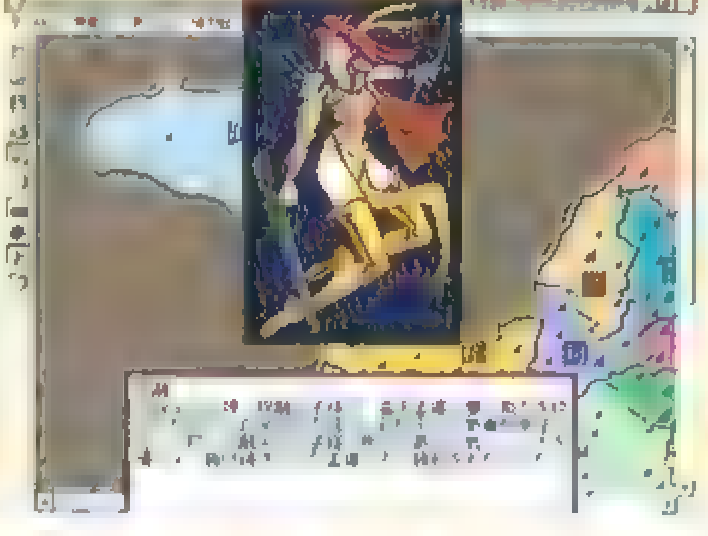
在玩這個遊戲的時候，感覺上比較像是在看一本小說，遊戲進行的主軸是時間，隨著時間的進行，許多發生在當時的事情會重演。在遊戲開始的時候，玩家所選擇的主人翁會影響到遇到的歷史事件，而且對話內容也會有所不同，這樣一來就好像是看了魏蜀吳三朝的興衰，對三國的歷史也會有更深一層的認識，再加上遊戲中那幅美侖美奐的中國地圖，更可以讓玩家對於戰役發生的地點和歷史背景產生更深刻的印象，除了必要的情況下，像是戰鬥或有急事時，大多數時候是可以把遊戲的速度調到最快來進行，某些動作是必須在某個時辰進行的，為了不錯過時間則必須調慢速度。

說到時辰筆者覺得很好笑的是，遊戲既然是歷史故事，在遊戲時間的單位上是不是也應該用古代的一天十二時辰制，而不是現代的二十四小時制呢？如果怕玩家看不懂，也可以用沙漏或是日晷之類的計時工具才不會顯得很突兀。

從黃巾之亂開始到司馬氏滅吳，為三國時代劃下終止符，這一段故事在歷史上雖然是短短的一段，但是對中國的歷史卻有了很大的改變，以交通而言南船北馬向是人們心中的印象，赤壁一戰曹操鎩羽而歸，對後朝皇帝來說，運河修建成了不可或缺的工事，在唐以前被視為蠻夷之邦的華南則成了日後中國重要的經濟來源，歷史的舞台逐漸南移。

在三國遊戲中你可能總是以為像長安、洛陽這些地方稅收最多而且徵兵容易，但是在黃巾、十常侍之亂和董卓火燒長安城，當年的兵荒馬亂之後，當時的華北和東南沿海相較之下，在物產資源上早已經相形見拙了，只是華北向來是漢人活動中心所在，人口的密集度遠較華南地區為高，在遊戲中所能表現出來的可能只是人口多寡的數字，但是在歷史故事中，我們卻可以清清楚楚地看到戰爭所帶來的影響，筆者認為這是三國正史可以帶給玩家的樂趣和見聞。

▼傳說中的火神祝融是孟獲的妻子





▲蒼天已死、黃天當立，標準的農民標語，中國人是從出生被騙到死的，黃巾賊亂起，為招附民心遂有此話

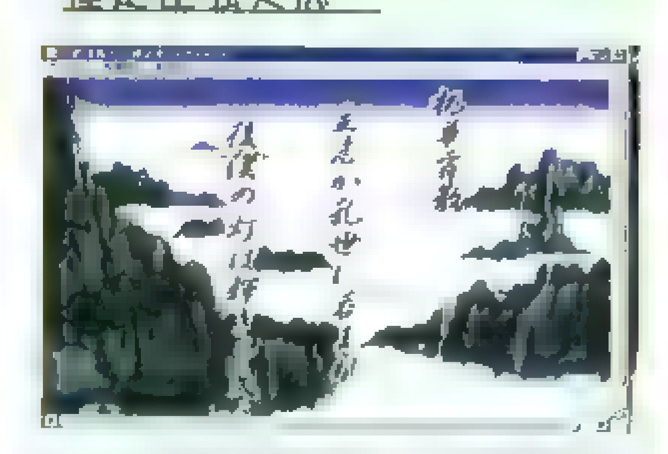
多元的發展，更具實用性

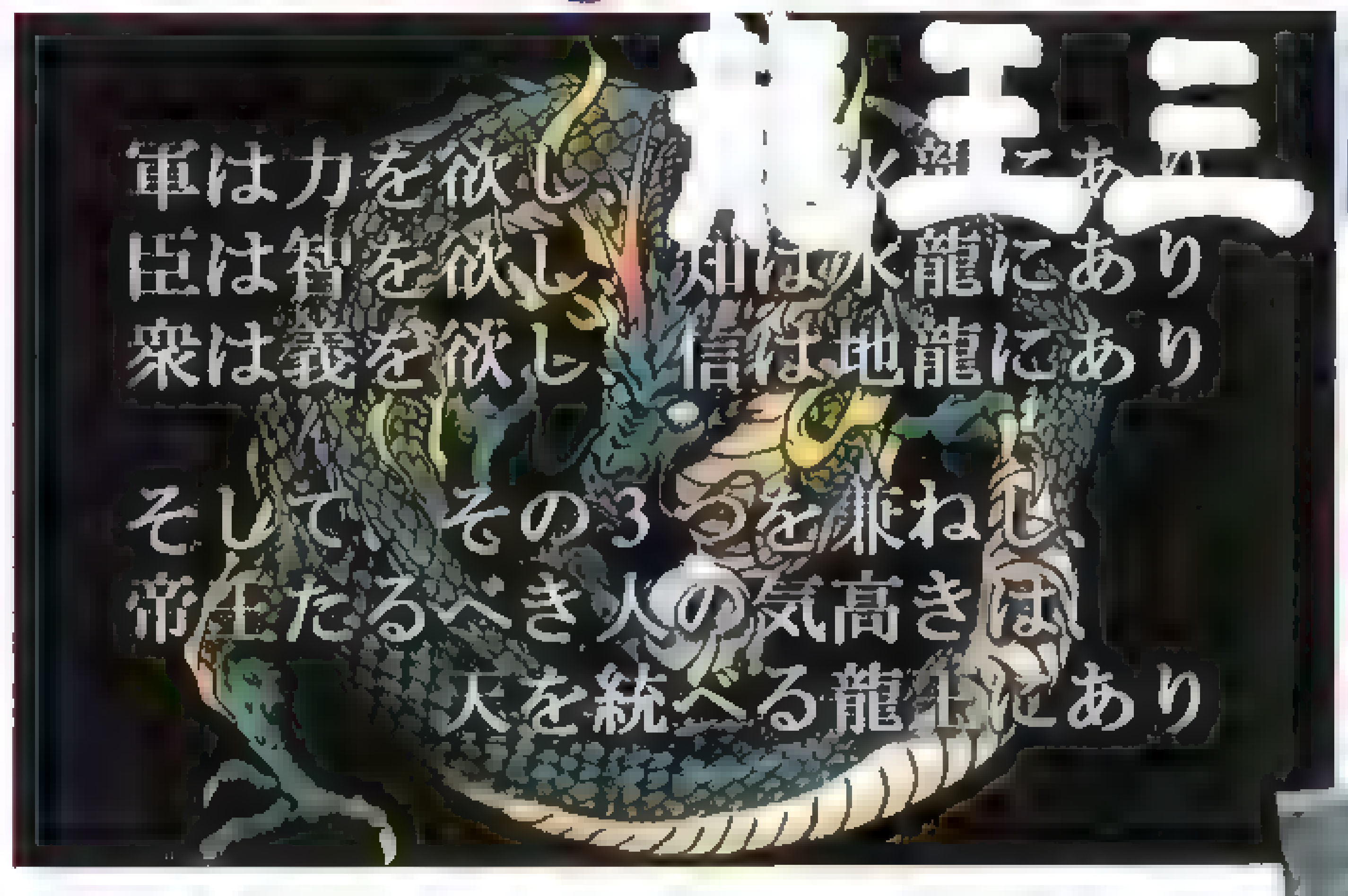
這個遊戲最大的貢獻並不在於它的娛樂價值，它也採用了時下流行的即時系統，但是卻幾乎把內政的部份完全拿掉，雖然避免重蹈光榮108星的覆轍，但是也沒有適度地強化戰鬥系統，因此筆者比較傾向於把它歸類為電子書一類的軟體，如果這樣的一套軟體可以搭配具有特色的三國遊戲銷售，應該會收到更好的效果，不然純粹是以故事主軸發展，卻又不能主導故事進行的遊戲，恐怕是很難吸引玩家的目光，既然有心要發展即時系統，如果能夠在戰鬥方面再做補強，簡化那些沒有太大特色的陣型，強調當時的作戰主力像步兵、騎兵、弓兵等作戰，簡化操作介面，其實是蠻有看頭的，一騎單挑當然是古代戰爭的重頭戲，特別是三國時代，但是戰爭是群體的，這種觀念是很重要的，希望以後會有更好的三國遊戲問世。



▲原野會戰的鏡頭

平心而論，三國正史在美工上面的表現可以和三國演義II拿出來做個比較，當中的水準起落相當大，有些圖的表現好得沒話說，偏偏就是有看起來很不搭調的插圖，強調的是正史卻又以卡通圖案來描述，這種不搭調的感覺破壞了整個作品的一貫性，音樂方面的表現也僅僅是差強人意。



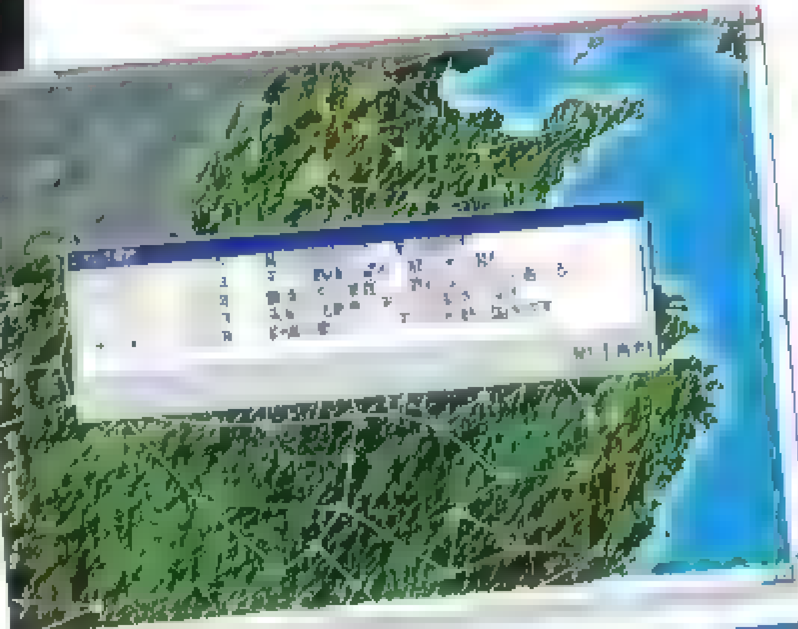




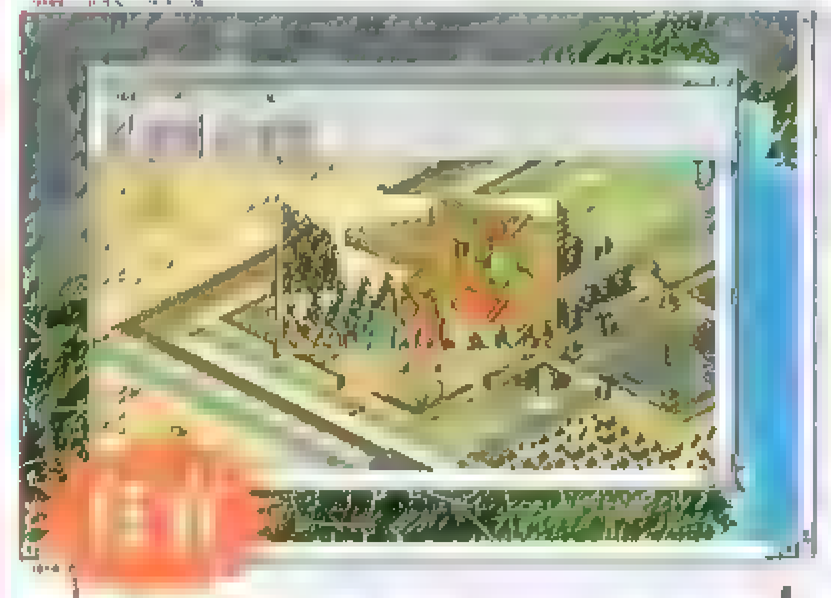
●宇宙海盜●



話說天下合久必分，分久必合…。身為中國人大概都知道，這是四大才子書之中、氣勢最為磅礴的三國演義之開場白，雖然三國時代在中國史中，只佔了一段相當短的時間，但是手握書卷遙想先人丰姿之時，總是令人神馳物外。而國內外（尤其是日本）有不少相當有知名度的作品，更是到處充斥著它的影子，在這種狀況下，各遊戲製作公司當然就特別喜歡對這個時代下手，每年總是會有好幾個冠上三國之名的遊戲出籠，這篇文章的主題－龍王三國演義，也是這樣的一個作品



▲正常劇本具有五個時期



即時策略遊戲

龍王三國演義（以下簡稱為龍王）雖然也是一個以三國史為背景的遊戲，但是有個相當明顯的不同，龍王是即時的策略遊戲，也就是說：你不能在輪到對方的時間裡去做一些怪事。在以往的三國遊戲中，除了少數的幾個以外，幾乎都是回合制的策略遊戲，由於一開始的君主（或者該說國家）多，因此在敵方行動的時間內，我方是沒有事情可做的，在龍王雖然也有很多等待的時間（後敘），但是由於你無法預料敵方會做些什麼，也不會說完全沒事做只等敵方攻過來，這也是一個相當有趣的特點。

而之前說過，這個遊戲有相當多的時間是在等待中度過，為什麼呢？這跟系統本身有關，由於一切動作都是算時間的，一些以前我們從來不曾注意過的事，都一一的浮到檯面上了，筆者第一次要拉人時，想說君主出去比較有誠意，結果一去一回兩個星期，這段期間內完全沒有辦法下令（君主不在的期間，所有的指令均不接受，所以同理可證，閣下要遷都時小心一點）。



▲戰鬥後的俘虜處置

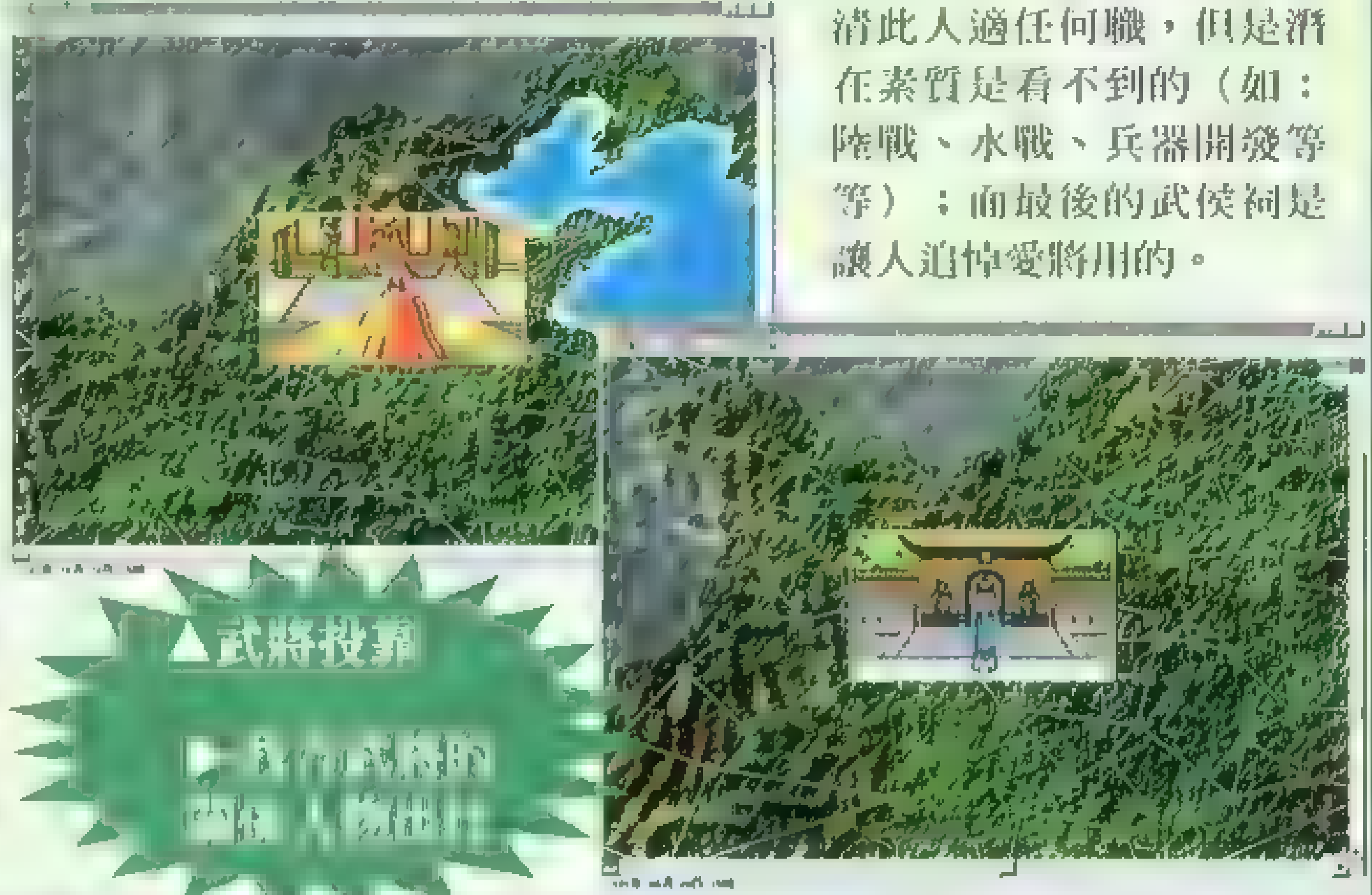
而軍團移動以及使者出發去進行任務時，在大地圖上都會有代表性的小圖塊出現（好讓玩家知道，使者及軍團走到哪裡了），而且隨時可以清查其所屬陣營、使者姓名、任務內容及目的地，所以不僅不會搞丟人，還可以偷看一下敵方的使者有些什麼任務，當然更可以預先知道敵軍團的目標。



與以往不同的三國作品

有別於一般三國系列的遊戲，龍王有許多不同的地方，一般以軍政為重，而本遊戲是以內政為主，不論是官府人事架構，還是官職名稱，都是照考證而來的排列，分為宮中、軍部、內政府、外交府、參謀府、兵器廠、武漢堂和武侯祠等八個部門。

宮中最主要的指令是「遷都」；軍部主管武官類的官職，負責成立軍團、下攻擊與駐守命令還有派遣守城人員；內政府是主管建設及修理部份，包括我方領地的城牆維修，還有我方首都的擴建（坦白說，只有首都才可以擴建）；外交府可以說服獨立空城加入我方，還可以派人去登用在野武將，算是相當活躍的一個部門；參謀府也一樣有指令可以登用在野武將，但是類型比較偏向間諜機構，可以調查他國政府狀況、我方各府調查還有武將個人調查（可以發現不滿和不穩的武將）；兵器廠可以開發出新兵器及新防具，效用當然是增加攻擊力以及防禦力；無官職武將會先在武漢堂待命，玩家可以先到此處觀察其能力，再到各部門依照其屬性任官，五項屬性（個人戰鬥力、政治、弁舌、軍師、魅力）已經可以讓人看清此人適任何職，但是潛在素質是看不到的（如：陸戰、水戰、兵器開發等等）；而最後的武侯祠是讓人追悼愛將用的。

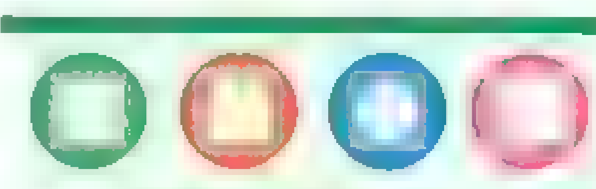


遊戲中的小缺失

雖說龍王的系統比較偏重內政，但是軍政的戰鬥方面並不草率，除了首都守護戰（當有人來攻擊我方首都時）是必須要親自指揮以外，其他的都可以切掉，一律由電腦控制，就一般情況而言，只要我方軍團總兵數不要少於對方守城兵太多，或者是軍團長（都督）素質太差，大概都打的贏。但是相對於這點，電腦控制下的軍團在其他方面就相當令人不滿，比如說軍團的疲勞值已經相當高（最高為一百）的時候，正在攻城而與敵方軍團僵持不下的狀況，派快馬傳令召其回師，訊息顯示都督已經接受命令，但是你會發現已過了好幾天了，敵我雙方的軍團還是僵在那裡，筆者一直不曉得這到底是程式的問題，還是操作手法太差，這個謎題就有賴各位玩家去解開，筆者要去繼續統一大業了。







這個遊戲有個比較方便的上手方法，就是一開始找個空城較多的地方（比如說會稽附近，或者是漢中一帶），派人過去隨便說得一座之後，立刻「遷都」過去，一邊建設一邊聚集兵力（將附近空城說服後，就將士兵移動過來），找一個戰鬥力強一點的人當大將軍，大概就不太會倒了。

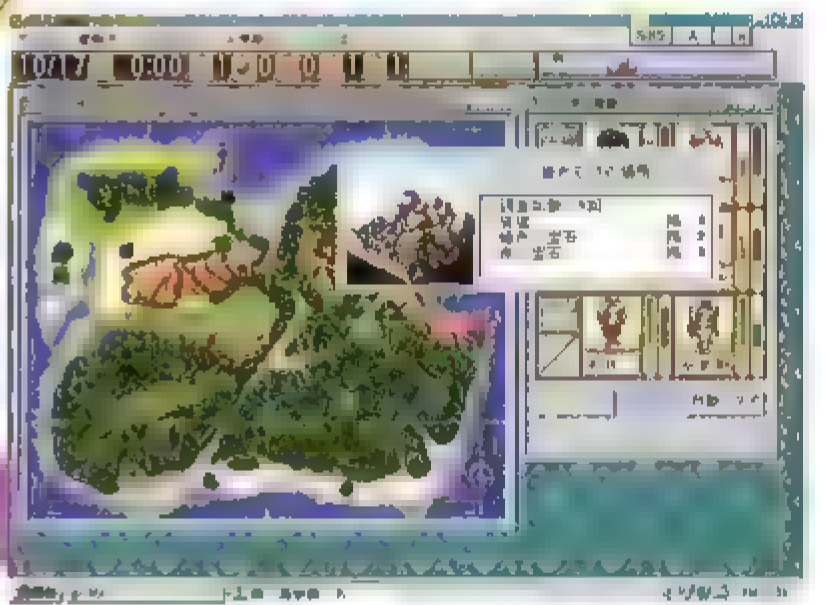




無人島物語R



不知道各位男性朋友，是否都有和一群美女在無人島生活的夢想呢？但是，如果真的實現了各位的夢想，那又會是什麼樣的狀況呢？是一群人餓死在荒島上呢？還是終其一生都活在島上，無法回家？這些現實的問題在KSS最近所出品的「無人島物語R」中，都會一一浮現在各位玩家的螢幕中。而各位要扮演的當然就是那位倒楣（或是幸運？）的男主角。



每一個據點的說明

關於遊戲的舞台「無人島」

遊戲的內容是主角與四女男搭船去一個不知名的海島，在下船玩了一陣子後，突然發現船已開走了，這時正式開始無人島的生活……數日後

個月後將會在島上

，大家聽到這消

驚失色而紛紛指

角。

玩家的任務是要在三個

個月中要"把"到一個妹妹。遊戲中一共有八個妹妹、兩組

主角的情緻。

……這個「無人島物語R」（以下簡稱無人島）進行的方式。遊戲期限是月，每一回合以一天為……一天中可行動兩次……吃一次飯（廢話），……能力……在無人島中的NPC……個人……會被分為……伍，每組兩人（遊戲規則，……要兩人……其中一隊要負責"做飯"，而做飯會花掉一天的時間，其他兩組就要負責去……或是去"調查"，但是……組還有兩個較特別的……就是取悅與約會。

更換壁紙的功能

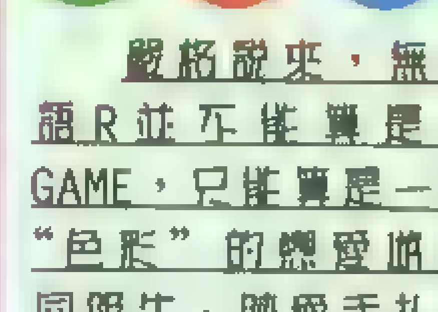
◀嗯……好幸福啊……

▼在島中的原住民，可與他們交換一些物品



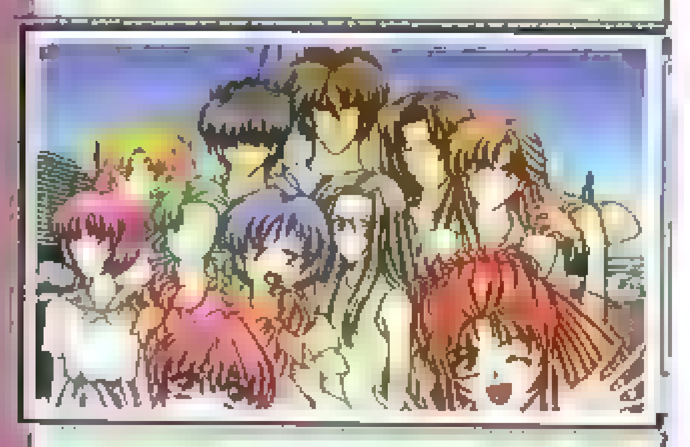






嚴格說來，無人島物語R並不能算是一個H GAME，只能算是一款有點"色彩"的戀愛遊戲（如同級生、銀色手札這類遊戲類別的名稱）與冒險故事的組合，但其美術設計，配色美，氣氛佳，筆者也不用多說，當然是很好囉！

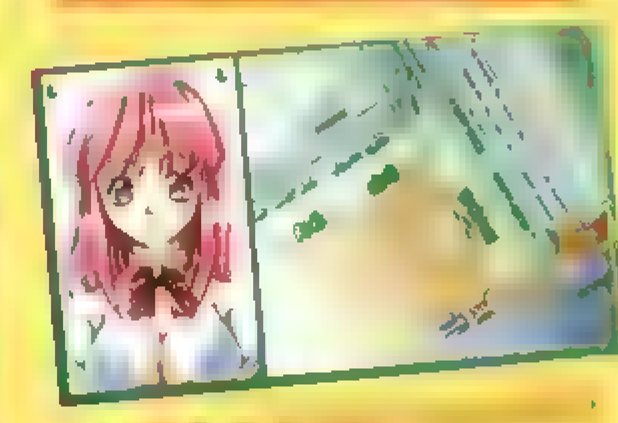




▲歷劫歸來的合照



AVG（18禁）
JWIN95
●CANDY SOFT
●￥7800



性感動人的女老師千裕

在一個新設立沒幾年的學校中，轉來了一個擔任社會科的女教師－宇佐木千裕，千裕先前是在女校教書，因此在打扮上也就依照著從前在女校時的打扮－低胸的上衣以及超短的迷你裙，在報到的第一天，千裕走進校長室，校長看見千裕的打扮被嚇了一跳，覺得千裕的服裝太過於暴露，深怕會過度刺激學校裡的學生及老師，行為舉止會被千裕誘惑而影響，於是進行服裝檢查，首先進行裙子長度檢查，校長拿著尺，大膽的丈量著千裕裙子的長度…檢查完畢後，校長帶著千裕到職員辦公室一一的介紹老師及職員，之後再到任課班級去授課，就這樣開始千裕的教師新生活，但是千裕她有個糟糕的秘密－性慾過盛的特殊體質，因此千裕才來新學校的第一天，就引起全校的大動亂…

▲千裕被學生綁在課桌上



千裕跌倒受傷，溫柔的學生佛山幫老師療傷▼

▲惡女主人組在廁所裡威脅千裕



千裕在課堂中進行著性教育

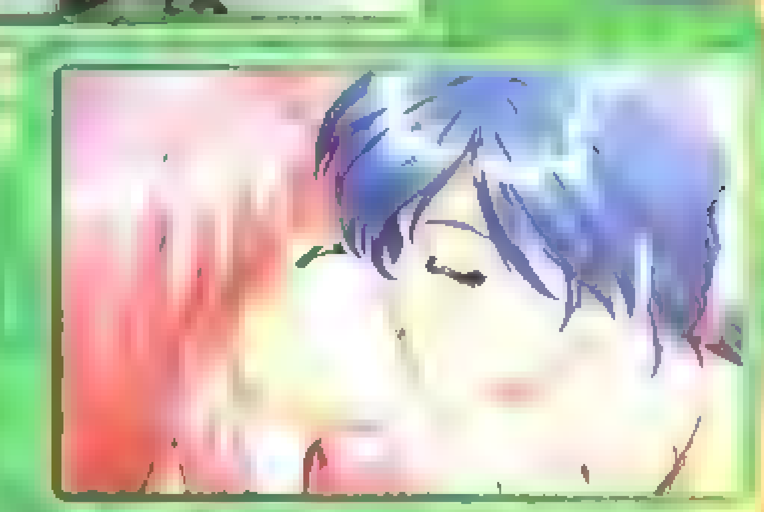
這套由CANDY SOFT所製作的限制級AVG軟體－ときめいて誘惑（以下簡稱誘惑），是敘述一位有著性慾過盛體質的女教師－宇佐木千裕，到新學校（男女合校）擔任社會科的代課老師，由於千裕有著特殊體質的緣故，還好她不是亂馬，否則忽男忽女，全校鐵定會隨之變態起來，所以從第一天上班開始，就在學校之中與眾師生開始過著一連串顛覆的生活。

『誘惑』遊戲設定玩家所扮演的正是這位女教師－宇佐木千裕，因為遊戲體裁設定的緣故，遊戲中並沒有出現比較合乎『正常行為』的選項，也就是說一個願打一個願挨，銅板沒有兩個不會響，分支的選項都是H！H！H！由於遊戲如此設定之故，所以玩家也就順其自然，聽從命運之神的安排，一個一個過關斬將吧！

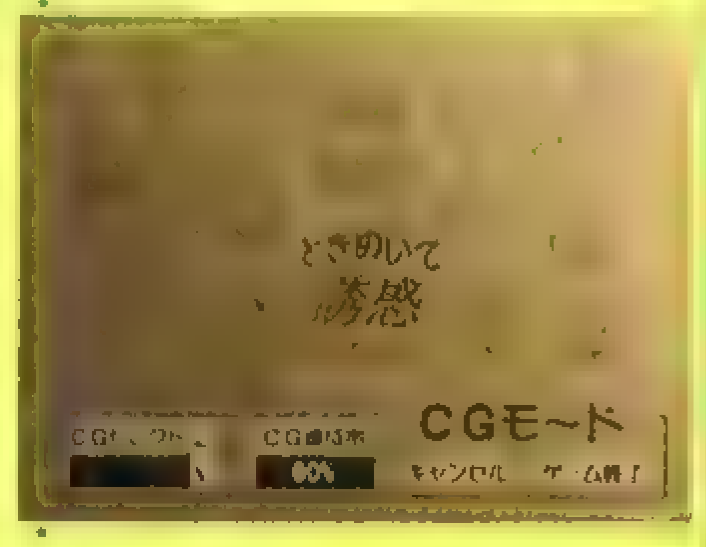
合分流式劇情架構

接下來談一談『誘惑』的劇情架構，『誘惑』所採取的進行方式是典型的『合分流』架構，什麼是『合分流』架構？在整個遊戲中，依照其一個完整劇情主線，切割成許多的小段落，每個小段落後，都是有選項的事件，利用選項事件來做前後段的連接，這個部份是屬於劇情的分支。當選項選定後，依其選項分支做劇情發展，但是在此段落結束前，每個分支都會回到主線來，主線劇情交代完畢後，再度產生選項事件分支，如此分分合合，就構成典型的『合分流』架構。

如果劇情是屬於較多線複雜的模式，那麼它必定有四支以上的主線（完全不同的結局，甚至每個主線都有兩種以上的結局）。這些主線在遊戲的開始時巧妙的串在一起，之後利用選項事件分支來做分歧，這種多線型的『合分流』架構與典型的『合分流』架構相較之下，當然有趣多變且更具遊戲性，當然在遊戲設定的劇本上，也倍增困難。雖然『誘惑』是屬於典型的架構，但是在其劇情選項中還是有設定簡單的隱藏屬性，它會影響結局的種類（多重結局）。『誘惑』的圖形算是中上，



沒有動畫，音效語音不多，只有極少部份的叫聲而已，場景地點的變化不大而略嫌有些單調。依照慣例，遊戲中也有提供CG看圖模式，並且有CG完成度表可供玩家參考。

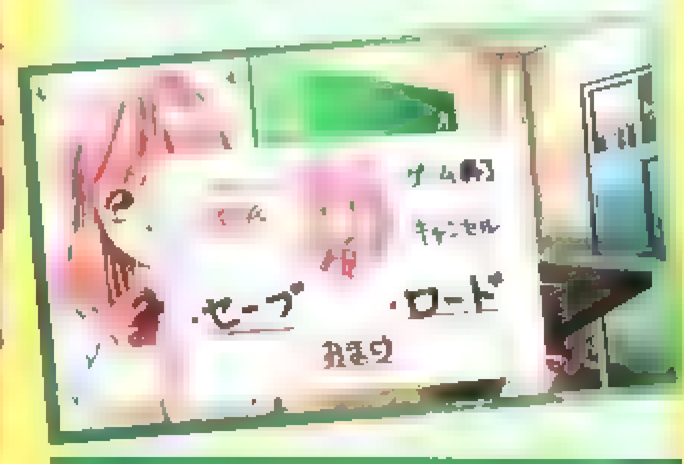


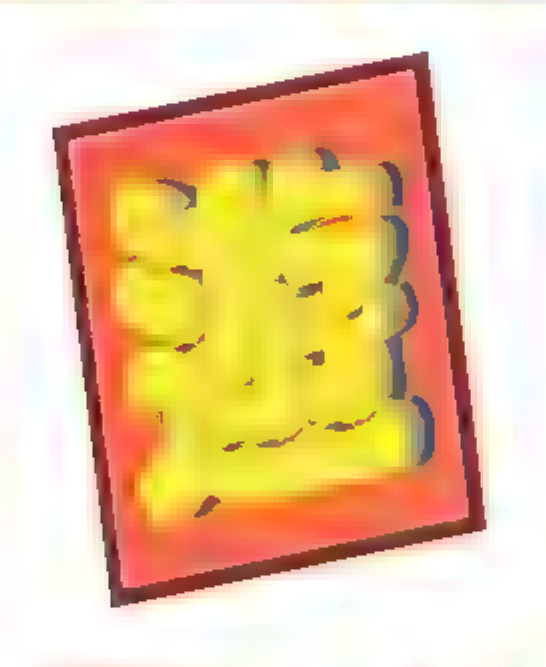
▲遊戲中的CG看圖模式

沒[illegible]的小品[illegible]

結束畫面

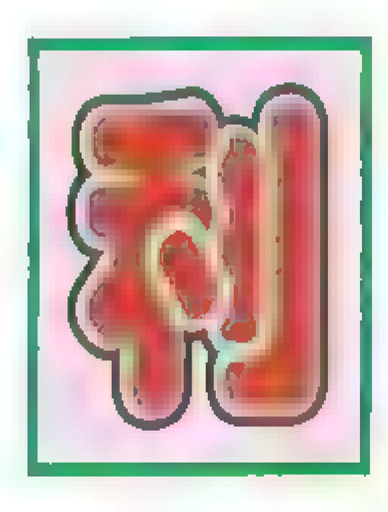
遇到分支選項時，先存檔起來，然後依序選擇每個選項直到碰到下一個選項時，再重新載出進度，如此可以加快完成CG完成度。













駭客入侵

ARK'RITZ

《駭客入侵》共十個關卡，以及二個秘密關卡，從一般的街道槍戰，蔓延至整座城鎮，實驗室、礦區、監獄…到太空站，無一倖免。戰鬥中，你可能同時與五、六位以上的敵人對打，有時候敵人還會很卑鄙地忽然從背後攻擊你，手腳不快的人通常不明所以就被幹掉了！電腦甚至會指揮直昇機運送更多的敵人前來支援，並讓直昇機從空中掃射夾擊。在這個遊戲中，每一處的場景都以3D畫面構成，而且有前景與後景的設計，玩家除了在前景格鬥外，後景的許多窗口攝影機、鐵捲門、自動販賣機…等地方，都可嘗試進入，往往會出現意想不到的新天地。而玩家所操縱的主角JACK，在遊戲中會進行四次的變形，每變化一次，長像就更接近異形的模樣，但攻擊力與武器的威力同時也會變得更強大。而JACK的動作，不論跑跳、摔倒、攀爬…等有三十三種之多，每個小細節都以3D立體的製作技術做得栩栩如生，相當傳神。玩家在遊戲中，共會遇到三百三十種不同的生化人，也就是所謂的「外星駭客」，這些外星駭客不僅威力強大，長相也千奇百怪，行為與戰鬥技術更怪異到極點，令人歎為觀止！



甲尚

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：760元

格鬥戰神

WARGODS

故事是從地表還是一片熔融狀態開始，一個外星生物駕著一艘搭載了具有神奇力量的"礦石"經過太陽系，卻不慎墜毀在地球上，將這種神奇的礦物散布在整個地表，經過數萬年之後，地球上的生物開始為了搶奪這個寶物而展開了一連串鬥爭。遊戲中的每一個生物都是因為"礦石"而具有接近神的力量，所以可以施展出許多足以排山倒海的絕招，而每個角色幾乎都有自己的特殊武器和各種絢麗的絕招，玩者可以揮舞大刀、長劍、盾牌、雷射、匕首、斧頭、大鎚來攻擊敵人，玩者可以享受各種被對手油煎、火烤的快感。遊戲中使用的創新技術更讓每個角色的搏鬥十分的平順，競技場中，場外的景觀也沒有絲毫的馬虎，整場格鬥中只見鏡頭不斷的運動，讓玩者可以清楚看到格鬥的真實狀況，而且在格鬥遊戲變成立體的角度之後，更多了一個立體的移動方式，玩者可以在場上四處翻滾躲避對手的攻擊。玩者可以自己開發各種華麗的連續技來痛毆敵人，在對電腦的高難度模式下，玩者常常必須面對動輒十連打的恐怖攻擊，十分的具有挑戰性。如何，有沒有感到心動呢？來上一場吧！



美商新美

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：未定

叛變安塔拉

ANTARA

Dynamix以"叛變克朗多"的製作系統加以改進之後，再度研發而成的另一款續集遊戲。由於前一代是由小說所改編的，整個故事的推進也是用小說章節的方式來進行。而這一代使用的也是相同的系統，章節與章節間的銜接是用類似閱讀小說的方法來進行的，玩者觀看故事，就像在觀看一本故事書一般，與上代不同的是，這一代的所有過場章節幾乎都有真人語音的搭配，讓玩者觀看起來更有聆聽說書人講古的感覺。而戰鬥系統利用第三人稱視角的方式來進行遊戲的戰鬥，玩者可以在有限的空間裡操縱自己的一個角色來和敵人周旋，運用各種戰術和技巧或是法術來和他們周旋。另外，在遊戲中每一個技能都是用得愈多次才會愈有提升的機會，玩者常常用劍，攻擊的能力就會自然的上升，而且這次有了新的設計，玩者可以運用一個圓形圖來輕鬆的分配花在各個技能上的時間，從而將每一個技能訓練、學習的時間比例劃分出來，同時花比較多時間學習的能力就會自然的快速上升。而這次的法術也增加了許多花樣，法術中分成許多的部門，像是電、接觸性、持續性、創造性等等的分類，玩者可以自己利用這些法術的種類來進行修煉。



第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：1080元

金錢帝國黃金版

CAPITALISM PLUS

您喜歡玩策略遊戲嗎？現在有一個最真實、最具有挑戰性的商業策略遊戲來了，它就是《金錢帝國黃金版》。《黃金版》最主要的特點，是將原本《金錢帝國》的畫面稍加改進，並加入了一些新的『遊戲組』（GAME SET），及多人共玩的功能，在本遊戲中所提供的三個遊戲組當中，『標準遊戲組』新加入了需要先研發才能開始生產的高科技產品，『替代遊戲組』的生產原料大致與標準遊戲組相同，但是生產出來的成品大都不同，『食品及飲料遊戲組』，就是完全以模擬食品業為主，有興趣的玩家不妨試試您的經濟能力如何。





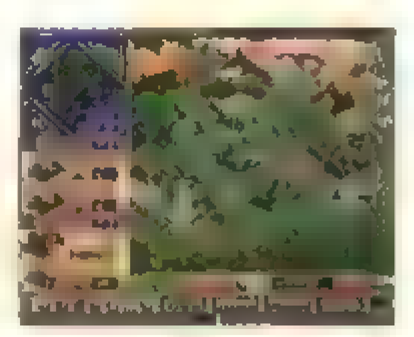
憶弘國際

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

殖民爭霸戰

ENEMY NATIONS

玩者將在遊戲中扮演殖民艦征隊的指揮官，遊戲中包括人類共有12個外星種族可選擇，各個種族各有不同的強弱優點，玩者必須策畫殖民地區經濟的成長，管理星球上的資源以建立強大的殖民地。殖民爭霸戰有超過20種的建築物可建設、8種不同的資源可開發，而您可以研究出超過50種不同的物品以擴展殖民地的生產能力，當會致力於殖民地經濟版圖的擴展，同時也必須發展自身的武力以防衛其他種族的侵擾。遊戲中您可以研發出的戰鬥單位超過20種以上，種種的特點將讓殖民爭霸戰提供玩者最紮實的遊戲體驗。



憶弘國際

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：模擬潛艦
- 版　本：光碟版
- 售　價：1180元

雙子星傳奇 II

Twinsen's Odyssey

雙子星傳奇 II 擷取了一代的精華，故事的主人翁Twinsen在遊戲中必須拯救家園Twinsun，使它脫離邪惡的Funfrock的統掌，還要分辨救兄及探尋他的家中，在遊戲一開始，星球內似乎如往常一樣那麼地安寧，但當大地精靈開始消失時，Twinsen就必須解決這個日益嚴重的問題，但要管好的地方不僅是這個星球的大地，更要進入一個陌生的異域，遊戲由主角的足跡展開。在遊戲中，玩家須在星球的各處探險，而遊戲容允許玩家有更多的時間在星球內閒蕩及瀏覽周遭景緻。



第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

傭兵戰爭

WAGES OF WAR

遊戲的背景是在西元2000年，中東爆發了一場核子戰爭，進而造成全世界的石油短缺。美國在此時又分裂成兩個合眾國，世界陷入了由各州或各大財團所支持恐怖活動的戰火中。而玩者是扮演一名位於澳大利亞名為MERCS傭兵公司的老闆。遊戲中分為戰役模式與單場戰爭。在戰役模式中玩者必須要玩完全程十五場的戰爭，而在單場戰爭則可以挑選十五場戰役中任何一場來玩。在這個遊戲中，玩者可以見識到最先進的武器，這些武器都是真實的武器，從45手槍到H&K P7、M-16A2到AK 47還有最常聽到的烏茲衝鋒槍…等等。



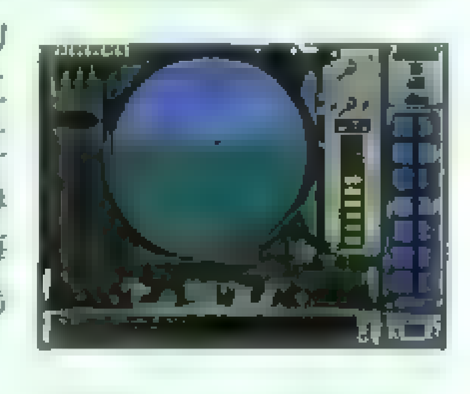
美商德福

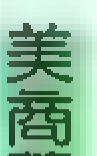
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元

688I攻擊潛艇

688(I)HUNTER/KILLERTIME

一個有史以來最真實的核子動力潛艇模擬遊戲。在《688I攻擊潛艇》中，玩者可以擔任並處理十二種在真實潛艦上的職務，包括領導統御全艦、聲納系統處理、武器系統處理、航機系統處理、目標聲紋及色彩處理等等。在遊戲全世界海上海下3D環境中，所有水文、海象、海底地形等資料均以真實世界中之資料為準，你必須執行與真實潛艦運動作為相同的戰術才能在遊戲中存活下來。不但如此，你還要負責人員的訓練以及戰時所有武器系統的裝載與指揮工作等等！現在，想到台灣海峽這個黑水溝面下逛逛了嗎？





美商藝電

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：DOOM-LIKE
- 版　本：光碟版
- 售　價：500元

德川家康

遊戲主要是以德川家康所率領的軍團為中心，玩家可以在四名武將中選擇一人加入德川陣營協助作戰。初期設定值共分兩大類：一是武將的素質，包括行軍、攻擊、防禦與統率等四部分的能力；另外一類則是所屬各軍團的抒度，包括旗本隊、騎兵、足輕隊、鐵砲隊等四種部隊。另外，本遊戲是一款破關級式的RPG遊戲，依各關劇情的不同，破關的條件限制亦有所差異，大致是殲滅對方大將、到達地圖上的某特定地點、在指定天數內讓某特定部隊活下來以消滅敵方某特定部隊…等等。



彩虹高

- 記憶體：8M
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元

天下御免

玩家在遊戲中將扮演一位初出茅廬的年輕老板，利用手中現有的一萬三仟兩，在十個行業中的任一行業與其他四位競賽者一較長短。玩家除了可用一般熟知的基本規則－買低賣高、囤貨居奇外，還可與同行們達成默契，大家一同哄抬市價，把消費者玩弄於股掌中。在遊戲中還設計有『走私』一行，這個一本萬利的商業行為，不過雖然走私行為很好賺，但畢竟是違法的，假如當真不幸被查到禁貨，就免不了就得去官府走一回了！所以玩家在天下御免中將感受到不同於一般的商業模擬遊戲，而是真正的商場重現！



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：720元

暴力飛車

Rocket Jockey

在暴力飛車之中提供了八位騎手和四種樣式的火箭飛車供玩家選擇，當選好了你喜愛的火箭飛車後，即可進入遊戲，這時候的音樂就已經充滿了節奏和動感，很令人熱血沸騰了。之後玩家就有三種遊戲模式可選擇，分別是Rocket Ball、Rocket War和Rocket Race。由於火箭飛車本身沒有任何的武器，它只能從左邊和右邊各射出一道繩索，所以玩家就要利用這繩索將對手從車上拖下來。由於騎手有生命值，所以每當被拖下車和自個摔下車，或是被地上的炸彈炸到都會損血，一但血沒了，就GAME OVER了。

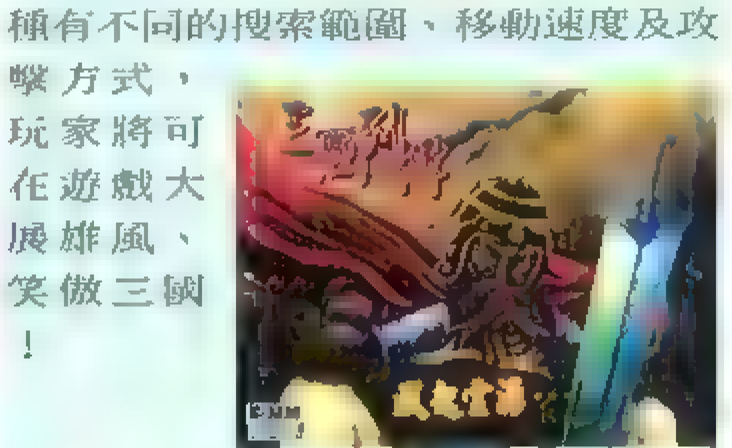


美商德福

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：950元

三國列傳

三國列傳是以三國演義中，蜀國的『五虎大將』為主。玩家將藉著遊戲的過程來對關羽、張飛、趙雲、黃忠、馬超等人一生較重要的幾場戰役，以任務的方式來完成。遊戲將三國演義中，關於五虎將部份一一節選出來，藉著不同性質的任務，以期能表現出當年五虎將叱吒風雲的英姿。遊戲的操作方式是以滑鼠來完成所有的指令，而且移動、攻擊並不需要另外點取，而且一到了目的地即自動進入警戒狀態。在兵種方面，不同的兵種有不同的搜索範圍、移動速度及攻擊方式，玩家將可在遊戲大展雄風、笑傲三國！

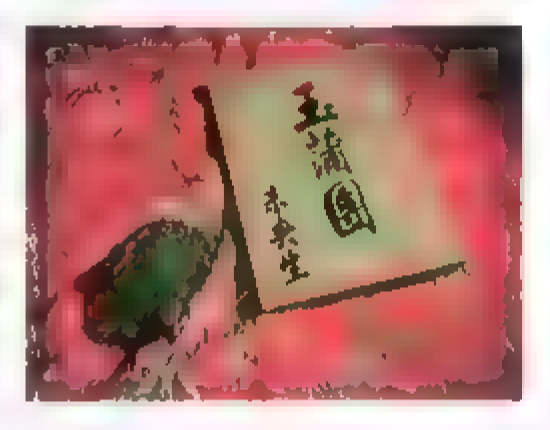


歡樂盒

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：800元

玉蒲團之浪史奇觀

故事發生在元末明初時，故事中的主人翁—未央生，是位貌似潘安且才學淵博、風流多情的少年，他為了追求永恆的真愛而不斷地尋找年輕貌美的女子進行交往，當然在交往的過程中，是須要突破眾多難關才能得到美女的垂顧，故事的最後也須藉由未央生本身所具有的才能，而成為受人敬仰的英雄。遊戲中設計了六個章節，分別是初章－玉女動情記，至終章－代鼎立功，每個章節都有各自構成的故事情節與不同的任務。所以整個遊戲就在充滿幽默的對白、生動的畫面與出乎意料的故事劇情中展開⋯。（十八歲以下禁止購買）

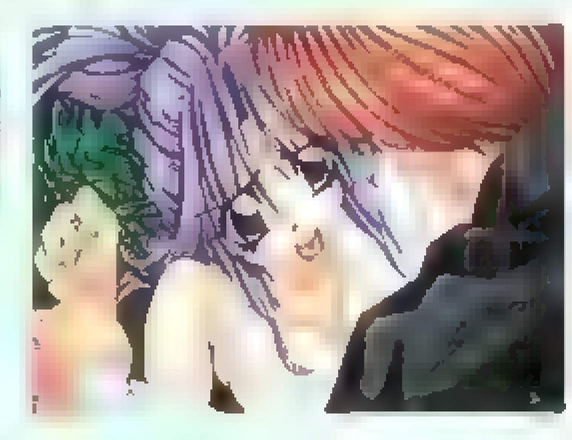


天堂鳥

- 記憶體：MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：660元

聖女傳說

新的正義之戰發生在三國高校的二年級生－神鳥雄治身上（也就是玩家您啦！），為了解救意外被綁架的妹妹，雄治結合志同道合的盟友，闖蕩三個繼承聖女力量的學園，獲得聖女的力量，破解魔王陰謀。遊戲的進行有精采的劇情及畫工不俗的CG陪伴玩家一路過關斬將，每一關卡的設計都有別出心裁的要點，沒耐心的玩家可能會有點辛苦了，因為除了一開始的幾關都得集中一下思考才能順利過關；因此，喜歡日本的成人指定遊戲，又怕遊戲沒什麼內容的玩家，可別錯過『聖女傳說』這部精采的作品。（十八歲以下禁止購買）



歡樂盒

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：磁片/光碟版
- 售　價：760元

水滸傳天導一〇八星中文版

[illegible]光榮繼推出水滸傳後，再以此劇本為架構而製的遊戲，有別於之前單純的策略型設計，這回在除了原來的策略之外，更併以戰略的成份，與以往的純策略清湯不可同日而語。遊戲是採即時制的模式，不管玩家是否下指令，時光都將會不斷飛逝，但也為此提供了暫停鈕，可供玩家做為暫時離開或想慢慢思考的法寶。遊戲中共有二個劇本，共計十二位頭目供玩家選擇，也提供了即時線上解說，也就是當玩家需要時，畫面會自動出現與遊戲相關的資訊，好讓玩家能順利進行遊戲。



第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：1350元

領國大戰略

LORD MONARCH

由日本FALCOM所推出的日文遊戲『LORD MONARCH－ロードモナーク』，中文化之後的『領國大戰略』，讓沒有JWIN95而玩不到遊戲的玩家也能夠一償宿願。在遊戲中，共由五個世界來組合成五十二個戰場來讓玩家進行遊戲，各關的戰場劇情都是獨立的，而各關之間也並沒有任何關係。玩家扮演四國中的一國，必須以該戰場世界所提供的兵種來進行，只要將其他三國的國王消滅掉就算過關勝利，遊戲並會對玩家的表現作評分之後，才可以進行下一關，當分數累積到晉升的標準時，遊戲便會『資格認定證書』，來肯定玩家們的實力。



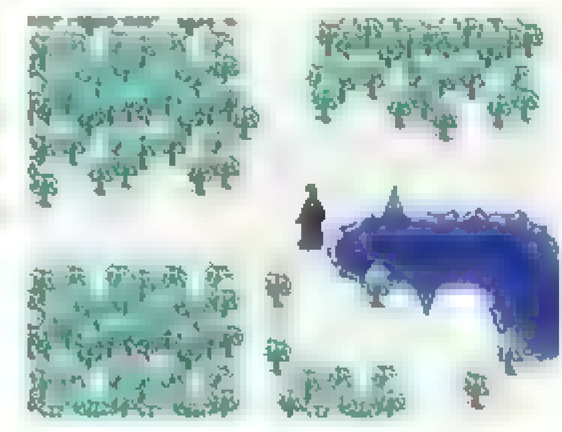


漢堂

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：720元

霹靂幽靈箭

是否曾想過童年時代，令人懷念的布袋戲，如今也能以電玩的新型態出現PC上？這款由智冠科技出版的『霹靂幽靈箭』，是國內首創電腦科技與布袋戲特效結合的先例。遊戲是以素續緣，也就是素還真的兒子做為主角，而玩家的任務當然是尋找神器『霹靂幽靈箭』、並毀滅一教一派染指武林的野心。而遊戲剛開始多達六分鐘的片頭動畫，全部都是重新拍攝剪輯過的；詭異難料的故事劇情、撲朔迷離的謎題加上數十場變化不一的場景，打鬥時的驚人的效果畫面，絕對能夠滿足所有布袋戲迷期待的心，讀者們千萬不可錯過這款巨作喔！





智冠

- 記憶體：8MB
- 音　效：S/A/G
- 顯　示：SV
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元

少女魔法師

成為優秀的魔法師需要什麼條件？這款由TGL公司製作，智冠公司發行的『少女魔法師』，遊戲一開始，玩家可從遊戲中的三個女主角中，選擇一個來扮演，並開始學習魔法的艱苦路程。遊戲的設計體貼，共有三種不同的難易度可供玩家選擇，設計完美詳盡的遊戲手冊，裡頭記載了所有的魔法材料及調配方法；在廣闊的森林中、陰暗的洞窟裡到處都有魔法材料，要怎麼調配才能成功呢？玩家可要下一番苦心才可以喔！尋找材料會遇到可怕的山豬、會叮人的巨蚊？沒關係，可以用習得的魔法將牠們通通都打敗，相當耐人尋味喔！

智冠

- 記憶體：12MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：養成RPG
- 版　本：光碟版
- 售　價：740元

皇后

前一陣子在市面上極為風靡的電子寵物蛋，相信用人手一『機』來形容這種情景並不為過，而最近由天堂鳥公司所發行的遊戲『皇后』，即是將電腦與電子寵物充份結合在一起的養成RPG遊戲。想讓女兒成為武則天第二？讓女兒成為傾國傾城的絕世佳人？端看玩家如何來養育囉！若是想讓女兒學學功夫或是放鬆心情，還可讓她學習課程或出外修行；而數十種各具特色的道具，還可用來提昇女兒的各項能力，使遊戲更增添了幾分趣味性。而在玩家最關心的結局部份，可觀看到五十餘種不同的結局喔，想不想一一看盡？那就得加油努力囉！



天堂鳥

- 記憶體：16MB
- 音　效：S/A
- 顯　示：V
- 類　型：養成
- 版　本：光碟版
- 售　價：660元

諸神的封印

故事是敘說一個中國少數民族（壯族）的英雄—岩仔，由於捲入了族群與族群的糾紛，而為了解救族群的生存與自己親人的性命，出發去尋找傳說中的『勇士的號角』…。而主角與3位伙伴在冒險途中，經歷了天神的考驗與試煉，並無意中經歷了時光交錯而進入中國神話世界…，最後塑造出這個遠古時代的神話傳說。而在戰鬥場面上，採用3層式立體捲軸背景設計，每個人物有6組戰鬥動畫、60種魔法、2種隱含魔法、8種召喚獸、3種合體魔法、4種變身魔法…等，遊戲中更配合了數十首具古典風格的樂曲，是一款純中國風味的遊戲。

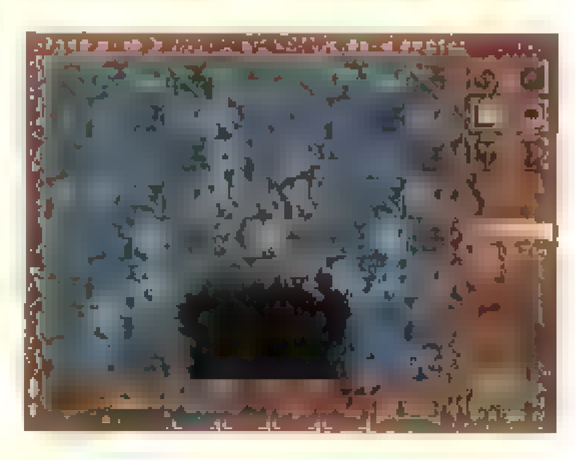


天堂鳥

- 記憶體：12MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：660元

[illegible]

遊戲的舞台設定在北宋皇祐年間，而內容則是仁宗下詔命狄青組織五虎將，重出江湖領宋軍平定之儂智高之叛變…。遊戲中舉凡開場動畫、各式場景、人物、武器物品…等，在SVGA的高解析模式下均繪製的十分細緻；而遊戲中的兵種多達十餘種，有陸兵、咒兵、騎兵、弓箭手、藤甲兵、鐵騎兵等等；另外特別設計的內政系統，共有21種定策方式，十五個關卡；在上百種武器、物品及法術中特別加入陣法和過關條件，變化頗多，而遊戲的難度適中，很適合剛接觸戰略遊戲的玩家，做為入門的練習遊戲。



智冠

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略RPG
- 版　本：光碟版
- 售　價：700元



攻殼總司令

AngelFish



攻殼總司令

精心醞釀 震撼登場 娛樂性無限

遺落到地球的外星秘密兵器，在你身邊開始…

由高等植物〔葛魯瓜樹〕結成果實而演化分裂的『葛魯瓜星人』，正默默的在宇宙的一角繁衍著，無聲無息的爆發出



▲未知的真實臨場動畫

◀VR駕駛座艙

產品屬性資料

GAME類型：即時戰略
發行版本：光碟版
使用平台：視窗・救我（WINDOWS 95）
支援網路連線人數：8人
設計公司：臺灣彩意國際
發行公司：智冠
發行時間：近期之內請期待
系統需求：
1主機：PC 486 DX2-66 以上或100%相容之機種。
2記憶體：12MB 以上。
3作業系統：Windows95或以上版本，
4顯示模式：AUTO Col，
5硬體需求：硬碟空間30MB以上、CD ROM 2X以上。
指向設備：Windows95 100%相容之指向設備。
6音效設備：Win95 100%相容之音效。
服務網頁：www.angelfish.com.tw
劃撥帳號：19054759（可享九折優惠）
服務專線：Tel：(02)994 6205
Fax：(02)990-2004
公司所在地：台北縣新莊市自強街26巷3弄3號4F

作戰單位情報大公開：

地聯軍部份…

司令官史蒂芬是名打工兼差的披薩快遞員，善用輕兵器攻擊，結合了電子機專才與格鬥技於一身，具有獵取敵人機動機甲能力。

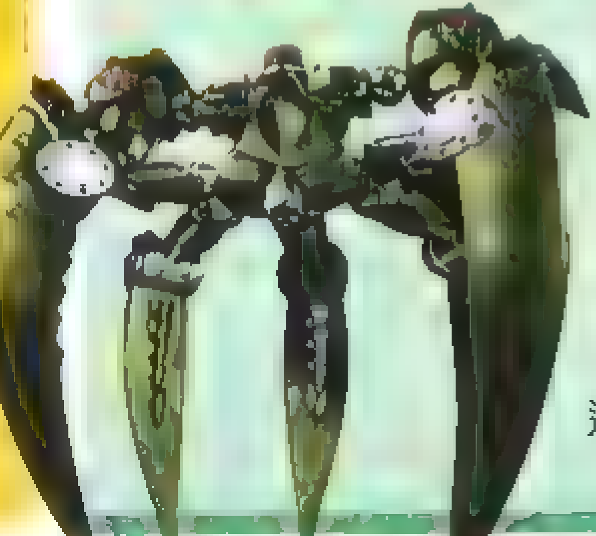
★[illegible]　機甲（ROBOT）的駕駛員，負責駕駛&輕兵器攻擊。（集合地球上各國優秀的飛行員所組成）

★工程兵　執行建設工廠、A修復工廠、佔領工廠等業務，還可佈設城牆&地雷，屬於輕兵器攻擊。

★火球戰車　高速、擁有厚裝甲、防空飛彈、對地穿甲炮等武器。

★先鋒機甲　中速、配備厚裝甲、對地穿甲達母砲。

★天航母艦　中速、厚裝甲，運兵x8。



★運輸機　慢速、厚裝甲，功能可收集能源or不定時的運輸能源，相當的好用喔！

★氣墊彈車　慢速、長程對地穿甲達母砲。

★主力機甲　（塔克拉）中速、厚裝甲步行，可飛行兩

炎石，並在其星球表面上爆發著激烈的炎爆，而在這每一次的小爆炸中，都會把數量不等的小隕石，推送入廣大的宇宙星際之中，伴隨這些著小隕石的核心裏，藏載著無數個同性生殖的葛魯瓜戰士孢子，這些生命力強韌的孢子就像蒲公英的種子般，散佈到宇宙各個星雲和星球上，耐心的等待它們所謂「榮耀之日」的到來。

而這一段二千年前未完成的星際和平任務，將在你身邊慢慢展開…



▲電死你！

從仙女星戰役到遊戲的開始進行，設計小組運用了眾多專業的3D動畫人員，營造出這些大量劇情動畫，共計有66個3D單位之多，而這些精緻3D造型風格的各式機甲都相當有特色，包含有：機動戰鬥機甲、潛地機甲、攻殺機甲群、兩棲機甲、飛行機甲群、太空母艦艦隊群等等…絕對讓玩家大呼過癮，不僅如此，遊戲中總計高達1千7百萬面的3D單位場景，以寬螢幕電影運鏡的手法來呈現，一定給您有親臨現場的震撼感。

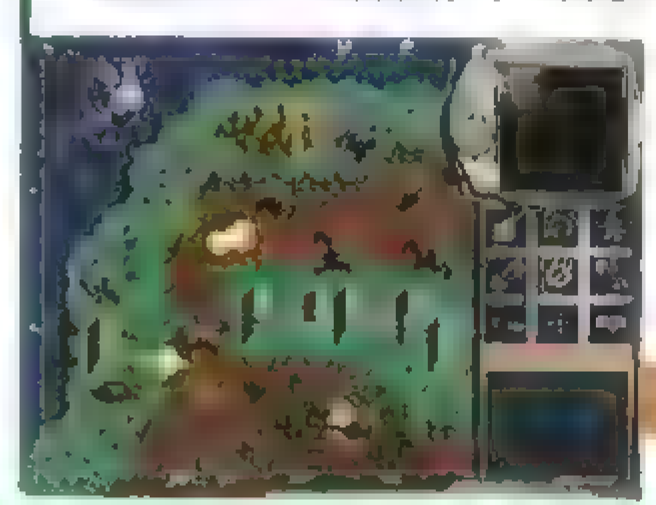
自由的操戰路線，讓您可選擇扮演的兵團

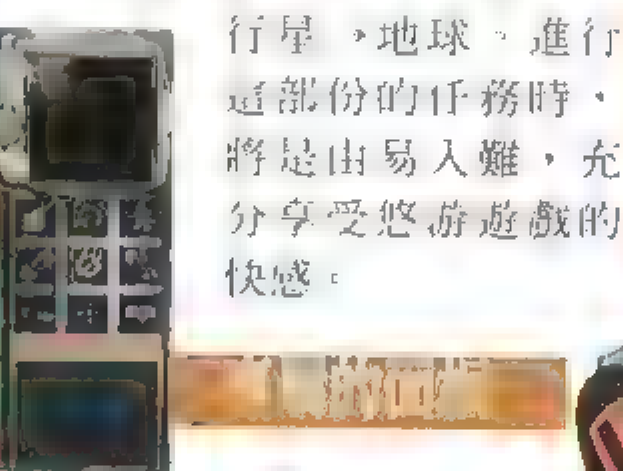
扮演1→葛魯刮軍



葛魯刮星人以優秀的植物人種自居，視〔動物類〕爲自然界的災害，從兩千年前〔仙女星戰役〕戰勝後事隔二千年，發現敗軍〔星際警察〕餘黨的秘密兵器塔克拉，潛逃於地球。特編組成力一支〔捍衛自然宇宙艦隊〕，發起徵討地球的「聖戰」。

從仙女星戰役→地球→火星→戰艦內部→葛魯刮人工戰星→羅得星→龍珠星→小行星→地球，進行這部份的任務時，將是由易入難，充分享受悠游遊戲的快感。





用，亦能執行偵查，擁有對空地兩用機炮和對空飛彈的偵查功能。

★太空護衛艦　對空雷射對地微波飛彈。

★[illegible]　近程防禦，對空機炮。

★飛彈基地　遠程防空x16角度防空飛彈。

★[illegible]　遠程防空

葛魯刮軍部份…

葛魯刮軍司令官yae，天生的職業軍人，具有獵取敵人機動機甲能力。

★駕駛兵　機甲（ROBOT）的駕駛員，負責駕駛&輕兵器攻擊。

★工程兵　執行建設工廠、修復工廠、佔領工廠，佈設城牆&地雷，亦可進行輕兵器攻擊。

★高速機甲　高速、厚裝甲、持有防空飛慾裂對地穿甲炮。

★重暴機甲　中速、厚裝甲，雷射穿甲刀，跳躍重裝型。

★強襲級擊艦　慢速、厚裝甲，配備對地&空重雷射炮，並能搭載運兵x4。

★[illegible]戰甲　專門進行對地面遠程穿甲達母砲砲擊。

★主力（基萊迦）　中速、厚裝甲對地（雷射爆烈刀＋對空飛彈）。

★[illegible]　輕裝甲，巴爾桿機炮。

★運輸機　收集能源or不定時運輸能源。

★[illegible]　近程防禦，對空機炮。

★飛彈塔　對地飛彈。

★雷電塔　遠程防空。



[illegible]傭兵集團[illegible]

★[illegible]　高速輕裝甲空對空作戰，自動修復力，雷射爆烈刀。

★[illegible]leo獅王：中速、厚裝甲，自動修復力，對地中子磁光砲（殺傷人員）。

★[illegible]A 鯨王：慢速、中裝甲，巡洋艦自動修復力地&空二用重雷射炮，俱有偵查功能。

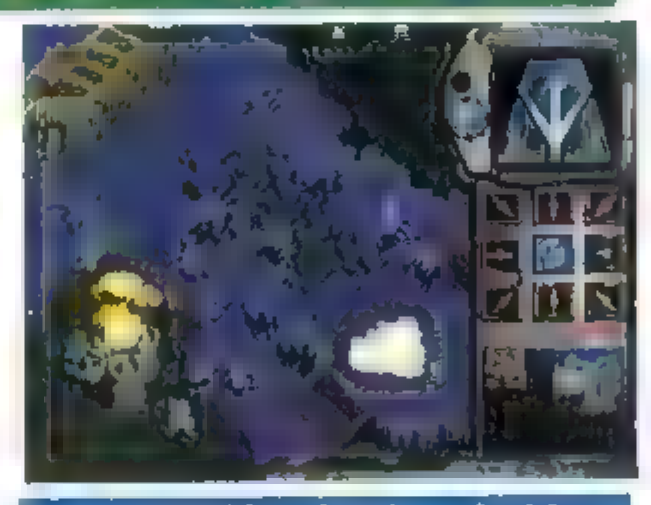
★[illegible]　中速、厚裝甲，自動修復力，攻殺車對空飛彈，擁有對地中子巴爾桿機炮，反潛地車飛彈。

★[illegible]　中速、厚裝甲，自動修復力，隱形機甲長程對地穿甲達母砲。

封面大賞



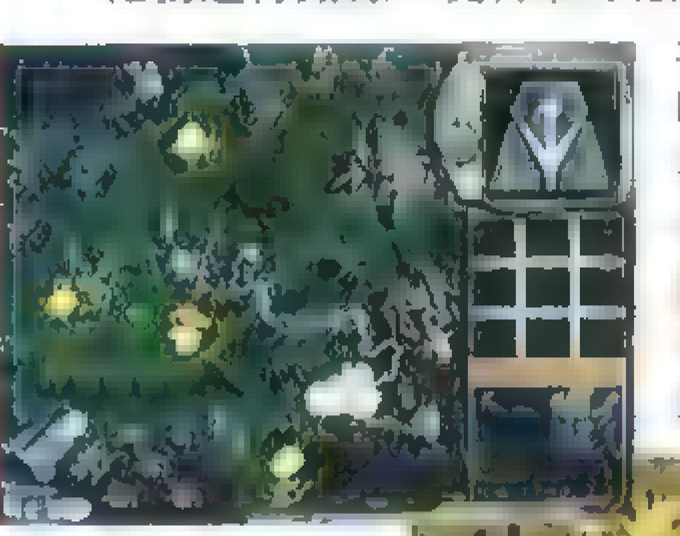
扮演2→地球聯軍

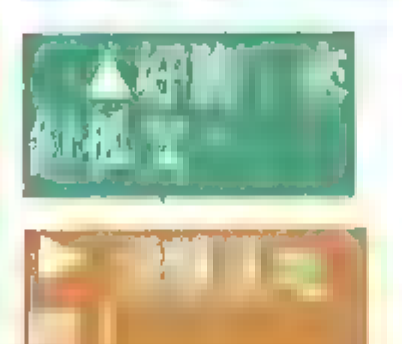


▲你要扮演哪一方呢

在披薩店打工兼差的〔史蒂芬〕，循熱線外送披薩時，無故的被〝茱麗亞〞找到後，才知道自己體內流著星際英雄Vince R大隔世遺傳的血…，也只有他能領導地球聯軍，對抗葛魯刮植物人種的〝滅種侵略〞。

任務進行路線：從日本的北海道展覽會館→火星基地→戰艦內部→羅得星→葛魯瓜人工戰星→龍珠星→小行星→葛魯瓜行星有趣而多樣的任務關卡。







炫又有趣的設計

有別於其他即時戰略遊戲，添加了實用眞實設計的系統於遊戲中，所以當士兵進入機甲內駕駛指揮作戰時，會有更多的擬眞多樣機械設計，主角專機可行徒步戰，更可飛天進行制空戰，充分讓你體會〝主角〞過關斬將〝斜孤支〞的快感。

深入虎穴執行任務遊戲中多達137個中文發音&音效，讓玩家易聽易懂，經過視覺專家特別設計，易懂而多變的圖文介面，命令區與資料區獨立分明，簡單清楚又方便操作，讓您簡單輕易玩上手。

獨特的能源系統

採獨特的〝能源站後勤補給〞資源系統，您必須善於應用你的補給站，適時指揮您的運輸機，繞開危險航道，讓遊戲變得更具戰術性與多變性，以下就針對這些能源爲您稍作介紹：

運用能源　fuel：它是基地運轉所必需的元素。

材料能源　making：升級成爲〝高等建築物〞所必需的元素。

寶物　Bijou：戰場上的機甲殘骸亂數式產生各種寶物。

遊戲還提供了INTERNET IPX MODEM可8人8國多種網路連線集團對戰，因爲玩家需要的是〝眞實敵手〞，所以網路連線的設計讓同好們更可廝殺的不亦樂乎。而且現在angelfish企劃的〝司令留言板〞已經開放了，有任何疑問與建議的玩家，歡迎上網與設計小組聊聊，網址是www。angelfish。tw，有空來坐坐，雖然不能奉茶不過可以聊聊天，交換心得也不錯的唷！

水火相剋的多樣軍種

地雷、城牆、空間炸彈，遠、近程武器機甲會自動判斷，鏈炮、雷射爆裂刀、極電、空間炸彈、中子光刀等等武器，更可讓您發揮無限的戰術組合，還可以佔領敵人的建築，並生產各式特種機甲，以其牙還其牙呦。

劇情的發展是結合中國兵書戰略內涵的關卡任務，玩家可以竊取



▲正方架駛座艙

◀勝利計分板

敵人先進的兵器、解救受困的女友，或是摧毀敵方的人工戰星，有數十種進階式關卡，讓遊戲更富有挑戰性。至於音樂嘛！則更是結合了唱片卡司Live演奏製作的CD音樂，總共有15首的辣樂，加上勁爆主題曲，絕對是您聽覺上的強力震撼。

遊戲中人物角色一覽：

史蒂芬，職業是打工兼差的披薩快遞員，性別男。

大學森林系學生，是史蒂芬剛認識不久的女友，性別女。

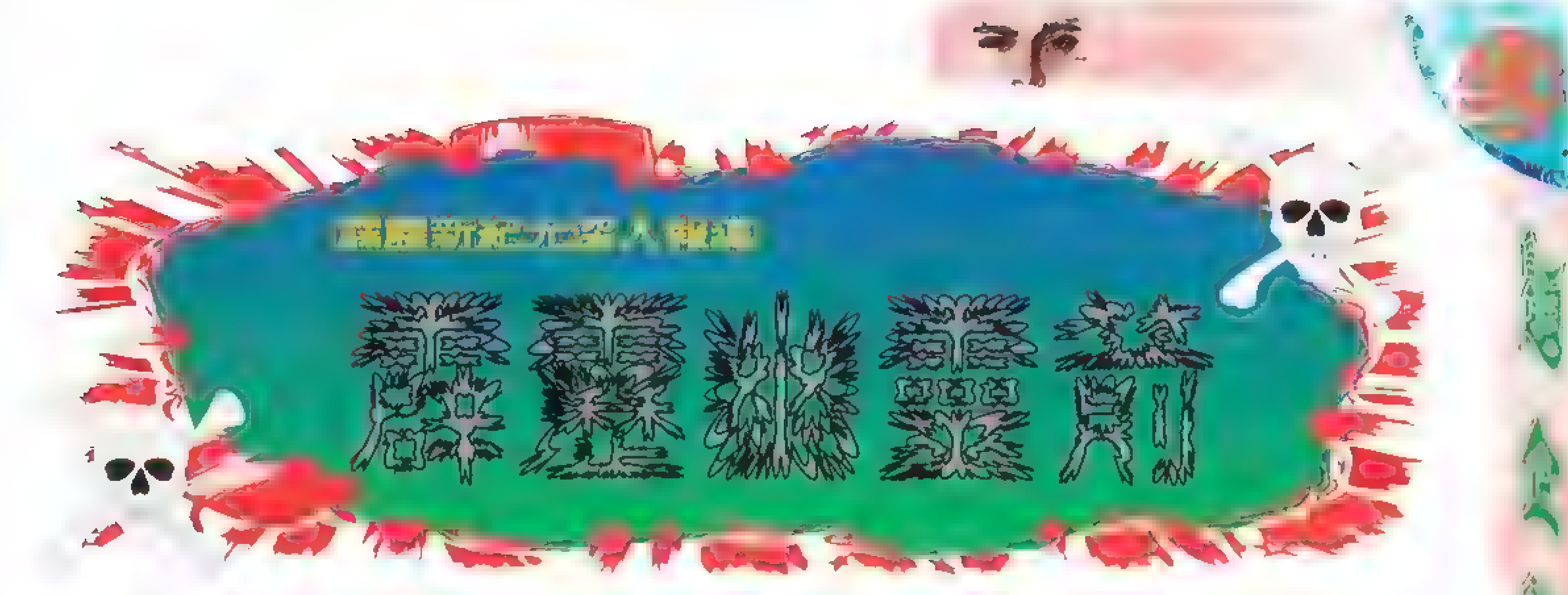
yae，個性相當的忠貞不二，是位智勇雙全的葛魯瓜司令官，性別女。（正常的葛魯瓜星人，多排列了一個基因，我們稱它為〝忠貞基因〞）

明，反抗軍頭目，是極少數基因突變者，並投入反抗葛魯瓜教廷的行列之中，性別女。

美羅漢－塔拉，是太空海盜頭目，現正經營著太空海盜事業，個性一向喜歡黑吃黑，是個中間偏右派份子，性別女。

安卓拉克－海達，是羅得星將軍，也是經營傭兵事業的貴族，性別男。

穿著特戰衣，擔當特種地區作戰的兵種。



霹靂幽靈箭

企劃編輯／李永治

目前最酷的流行：顛覆百年來古老的文化傳統！誰說傳統就是古板不化的代名詞？

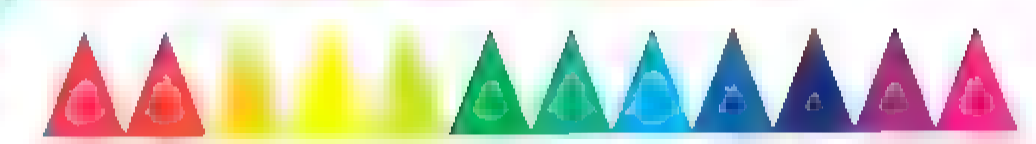
你知道古老的小小豆漿店，可以用最先進的速食店型式經營嗎？

傳統的布袋戲為何能深深擄獲年輕學子的心？

大霹靂公司是以什麼方式，如何讓舊有的藝術文化成為新一代年輕人的最愛？

以大霹靂公司的霹靂系列布袋戲為背景，由智冠公司的太極工作室所製作的RPG『霹靂幽靈箭』，自從上市以來，便受到眾玩家的注目，也掀起了一股霹靂風潮。為了讓讀者能夠瞭解霹靂幽靈箭製作背後的各種秘辛，以及揭開大霹靂公司的種種內幕，本刊特地到大霹靂公司的虎尾片廠，以及智冠位於台北的太極工作室實地採訪，深入報導有關霹靂幽靈箭的種種哦！

此次企劃的相關資料由智冠科技股份有限公司及大霹靂節目錄製有限公司所提供，特此感謝！



專題企劃之一：

傳統與科技的結合－霹靂幽靈箭搬上電腦！

記者／李永治

在以霹靂系列布袋戲為背景的「霹靂幽靈箭」推出之後，便受到許多玩家的注目，除了網路上不斷地被眾人討論之外，製作公司及本刊也經常接到各種電話來詢問相關問題，多到真是讓人有點害怕。因此本刊有鑑於此，特地到製作『霹靂幽靈箭』的製冠科技太極工作室採訪，讓讀者們能夠瞭解作單位的內幕資料。

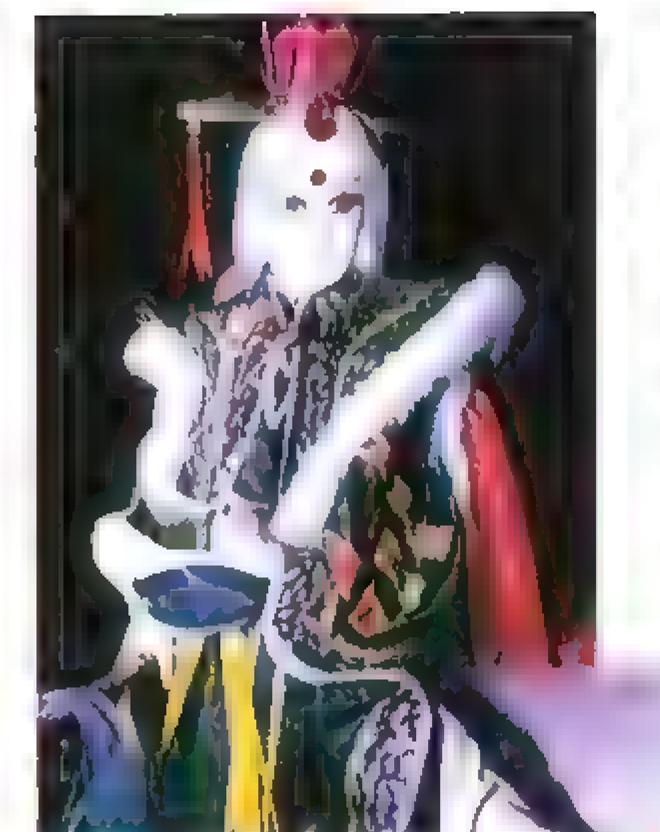


左起為呂學森、陳佳評及吳宗州

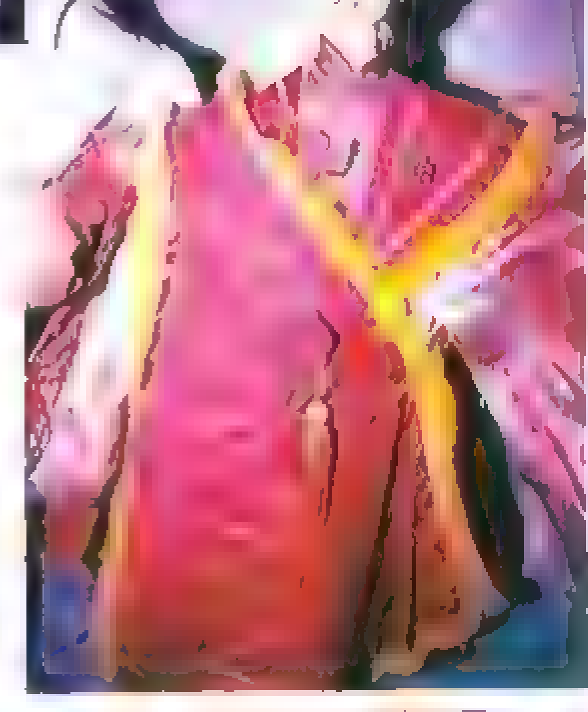
太極工作室的地址在台北南港附近，原本共有四個程式設計師及十幾名美工，後來因為其中一位程式設計師南下到高雄工作，目前在台北就只剩三位，分別是陳佳評、呂學森及吳宗州，其中陳佳評便是『霹靂幽靈箭』的遊戲製作企劃兼程式，而該遊戲的美工總監則是盧鳳翔。由於工作室的位址不太容易找，所以當記者到達南港附近時，是由陳佳評先生親自來迎接，並帶領記者前往太極工作室。

當記者詢問有關『霹靂幽靈箭』的製作緣由時，據陳佳評先生表示，這是因為製作霹靂系列布袋戲的大霹靂公司為了以拓展其收視階層，便有了製作成電腦遊戲的計畫，該公司一開始時曾先找在遊戲業界中頗具名氣的大宇，但因為所估計的製作時間過長，成本過高而作罷。後來與智冠洽談時，便由他們太極工作室接下這件案子，開始了整個遊戲的製作過程。

據陳佳評先生提起，『霹靂幽靈箭』的製作時間共十二個月左右，其中有前兩個月為準備時間，期間從去年七月到今年六月。整體製作資金大概在四十八月（一人份四十個月的薪水），大概在一百萬左右；當開支超出預算時，就要自墊所有費用。由於太極工作室以多組同時作業的方式進行，所以『霹靂幽靈箭』的製作人員為一個程式設計、一名企劃及兩名美術，一共有四個人參與製作。根據合約內容，大霹靂提供劇本及相關的運用資源，但可能是因為雙方第一次合作，在許多認知方面都有些誤差，因此遊戲在製作時便不算很順利。其中以遊戲中的人頭圖來說，原本是打算直接繪製，後來由於大霹靂方面的要求，便改由將木偶的劇照掃瞄進電腦再整修；但因為相關資料不是很齊全，直到出片前最後兩週才收齊所有劇照，而且大部份的劇照都有相當的色差，因此只好大幅度地重修。



素還真



不知名

葉小釵



觸念來

以上為大霹靂所提供的木偶劇照，遊戲中的人物便是依據它們來繪製，你能認出他們嗎？

據陳佳評先生透露，在『霹靂幽靈箭』中，一共有23首背景音樂，這些音樂都是由霹靂系列布袋戲的原配音公司所錄製，而音效口白部份則是大霹靂的總經理黃文擇先生全新配製，因此在整體感覺上將能表現出布袋戲錄影帶的風貌。遊戲中一共有80個知名的霹靂系列布袋戲人物出場，除了主角不知名（前身爲素續緣）之外，像是素還真、葉小釵及黑白郎君等，都會在遊戲中一一出現，因此喜愛布袋戲的戲迷玩家們，將可以獲得十足的樂趣。至於開場及結束的動畫部份，是以布袋戲木偶搭配場景真實拍攝演出，其效果不輸一般布袋戲之節目錄影帶，片頭部份有五分鐘左右，片尾則有六分鐘長。由於這些爲特別錄製的全新動畫，不是由其它節目帶中剪接出來的，所以也花費了相當的製作時間。



超高解析度＋全彩的木偶圖檔●

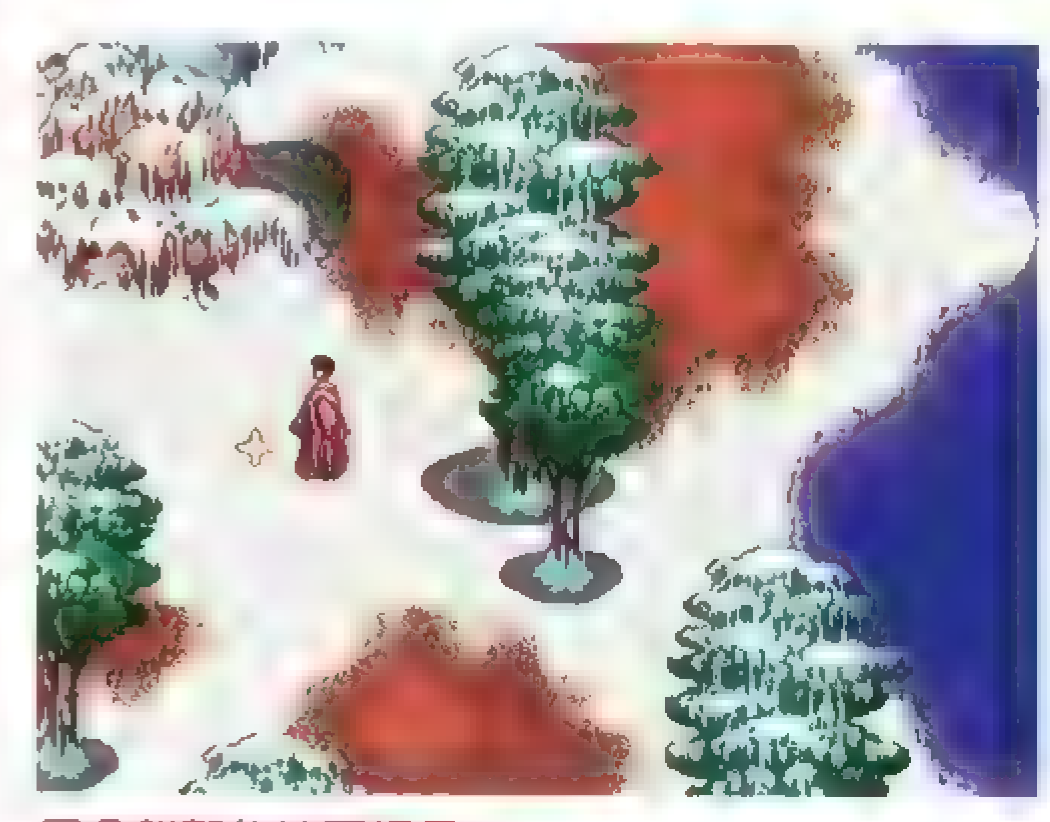




遊戲中各人物的圖案▲

在劇情部份，陳佳評先生表示，由於大霹靂公司的要求及霹靂系列布袋戲本身的變化極大，所以無法用一般的RPG方式來製作；像是原先遊戲中的主角，由於要考慮與錄影帶劇情的搭配及各角色之特質，再討論之後決定以不知名爲主角，然後再反推前身爲素續緣，一來不僅不會改變原先的劇情安排，同時也能從頭到尾地將整個劇情連貫起來。由於錄影帶中並沒有特定結局，因此將結尾安排到無敵戰龍出現，以留下較懸疑的效果。另外由於布袋戲會隨著劇情而變化，很多人物的強度會隨劇情產生極大變化，所以在人物的資料強度很難確定；而且來自戲迷的壓力也很大，必須小心處理各角色強弱與遊戲之間的平衡，後來決定整體資料以霹靂幽靈箭本身爲主，才算解決了這一部份的煩惱。

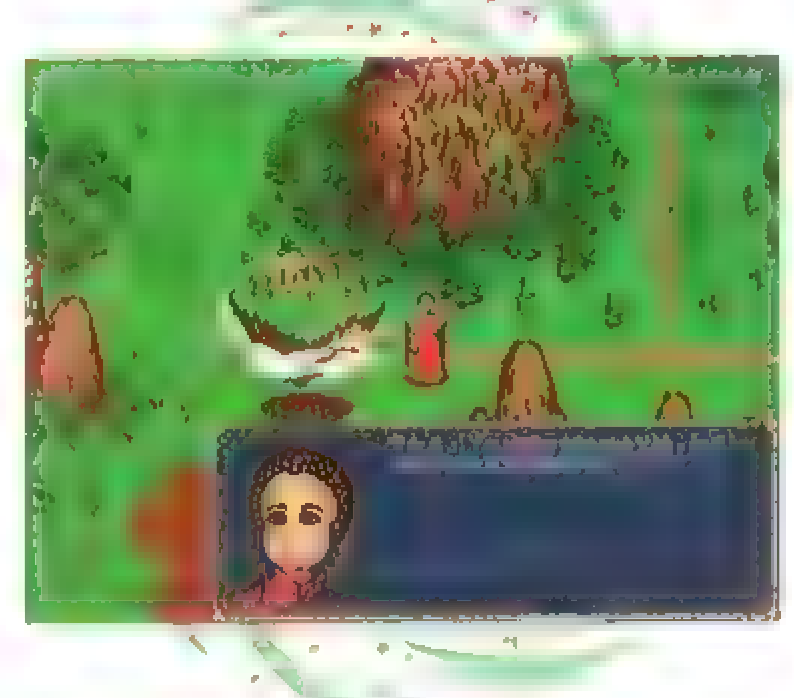
經負責製作『霹靂幽靈箭』的美術總監蕭鳳翔先生說明，該遊戲除了人頭圖像以掃描修整之外，製作單位的美工還得負責場景及介面；他認爲整個遊戲的畫風特色爲用色鮮艷，讓遊戲呈現出一片華麗的氣象。不過因預



用色鮮艷的地圖場景★



算限制，有許多預定的目標無法達成，如戰鬥使用動畫表現等，則因花費時間將會變得很長，所以只好暫時放棄了；不過要是續集的預算足夠的話，他們就會把原先所有的點子加入遊戲之中。當記者問及預定續集的內容時，陳佳評先生透露，下一個續集將會製作劇情較新的霹靂英雄榜。

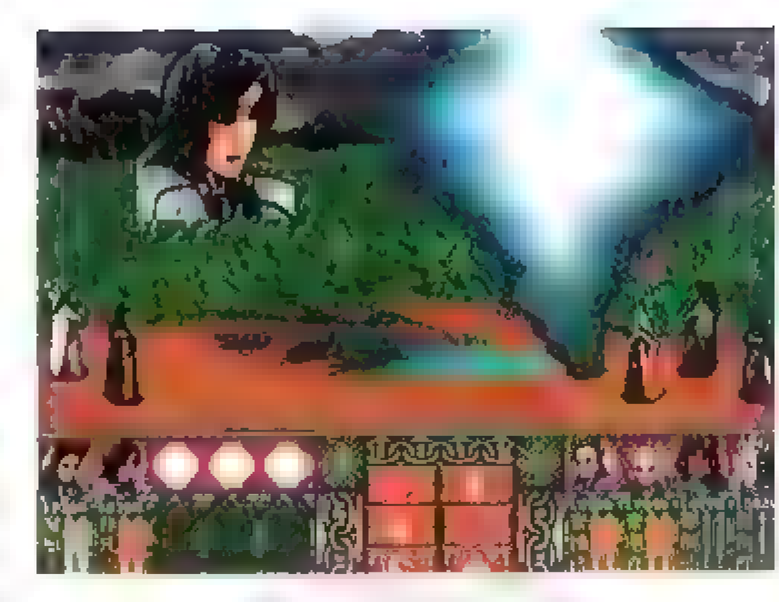


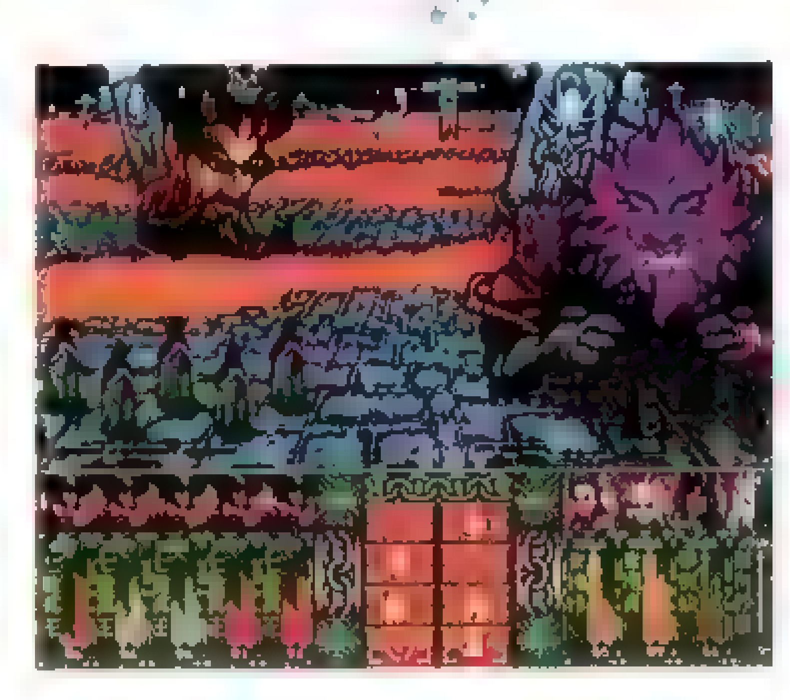
至於在遊戲中所遇到的最大問題是什麼呢？

根據陳佳評先生表示，主要是經費及時間不足及雙方合作的共識未能完全一致。由於資金因素，使得戰鬥動畫無法在製作時間內完成而被迫取消；另外由於RPG與節目影片的性質差異，在受限於原劇本的安排之下，沒辦法有較完整之劇情結局。還有因為木偶劇照的不足，製作小組得自行找尋錄影帶中之相關人物畫面，然後再予以定格以繪製人物。不過陳佳評先生也希望藉著這次遊戲的熱賣，能讓這些因素獲得改善，這樣他們將可以製作出更符合玩家需要的遊戲，因為其製作遊戲的原則是耐玩及盡量沒有BUG，讓遊戲符合這兩件原則，是太極工作室的最大心願。

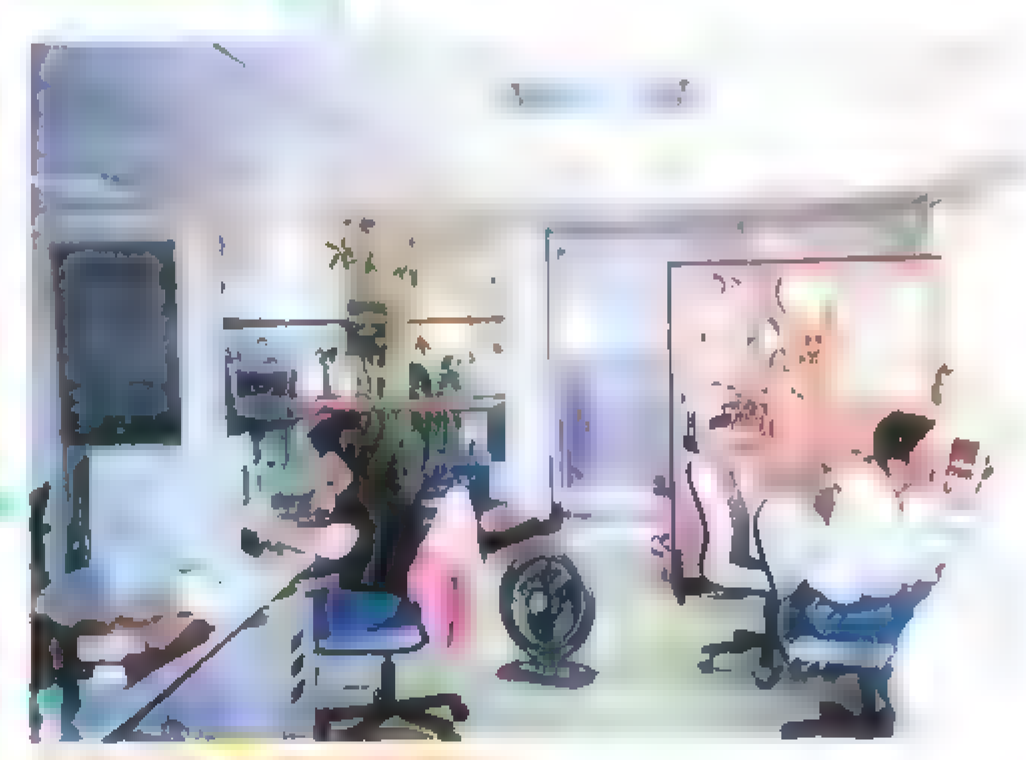


大追「特殊效果的戰鬥」





由於記者對太極工作室的成立經過頗感好奇，便開始詢問其來龍去脈。根據陳佳評先生的說法，太極工作室主要是由他們四個程式設計師所組成，由於彼此有同學關係，同時又熱愛遊戲製作，便相互認識了；後來連續參加智冠科技所舉辦的第2屆到第5屆之金磁片獎，一共獲得了五項獎項，得到老板的賞識而加入公司。至於太極工作室的成立日期為84年7月1日，在南港附近離智冠台北分公司不遠之處。當時主要是為興趣而踏入這一行，但由於製作前幾套產品時仍處於學生時代，所以在美工方面並不是很理想，因此它們目前正積極地招兵買馬，加強美術的品質。目前太極工作室除了內部及南



太極工作室的內部概況

太極工作室成員合影

部工作室分部，大約有20人之外，他們還有外部的臨時約聘人員，主要是輔助程式及企劃方面。

該工作室目前以各程式設計師所擔任的CASE



LEADER為主，雖然分別製作遊戲，但整個工作室的資源共用，因此效能大為提升。繼「霹靂幽靈箭」之後，下個遊戲分別為軒轅聖戰錄及決戰中國象棋2；其中軒轅聖戰錄為RSLG，背景設定為黃帝時代，主角則是現代人類，因為某些因素而穿越時空到達遊戲背景之中。遊戲畫面將採用640X480高解析度，為平面的回合式戰略遊戲。決戰中國象棋2則以廣大的空間為背景，主要特色在於精細的戰鬥式動畫，同時也將支援各種網路方式。

至於提到對目前遊戲市場的看法時，陳佳評先生認為在目前國外遊戲大多以WIN 95為主要平台，其特點在技術及創意；而國內遊戲則仍以DOS為主，以中國背景的題材取的國內玩家的認同。不過他很憂心地表示，由於製作經費不足，大部份的公司很難讓製作單位有足夠時間去研究WIN 95的環境，因此國內遊戲的水準在最近三年之內很少有進步之處。至於對未來的發展，陳佳評先生提到由於未來最廣大的市場在大陸，而大陸市場又將以台灣為起



美術人員正聚精會神地繪製遊戲場景

步，所以發展將不可限量；不過他也認為目前大補帖及投幣式電腦的盛行，嚴重影響了消費市場，如果大家都不支持國內遊戲的話，最後遊戲製作公司無法生存的話，最後吃虧的還是消費者。

在結束採訪之後，記者認為不論國產遊戲好壞，國內的玩家還是應該要支持，以實際的消費行動取代破壞性的漫罵，讓真正想做好遊戲的單位能夠生存下去，這才是玩家之福。

專題企劃之二：

小人物大人氣－

霹靂系列布袋戲介紹

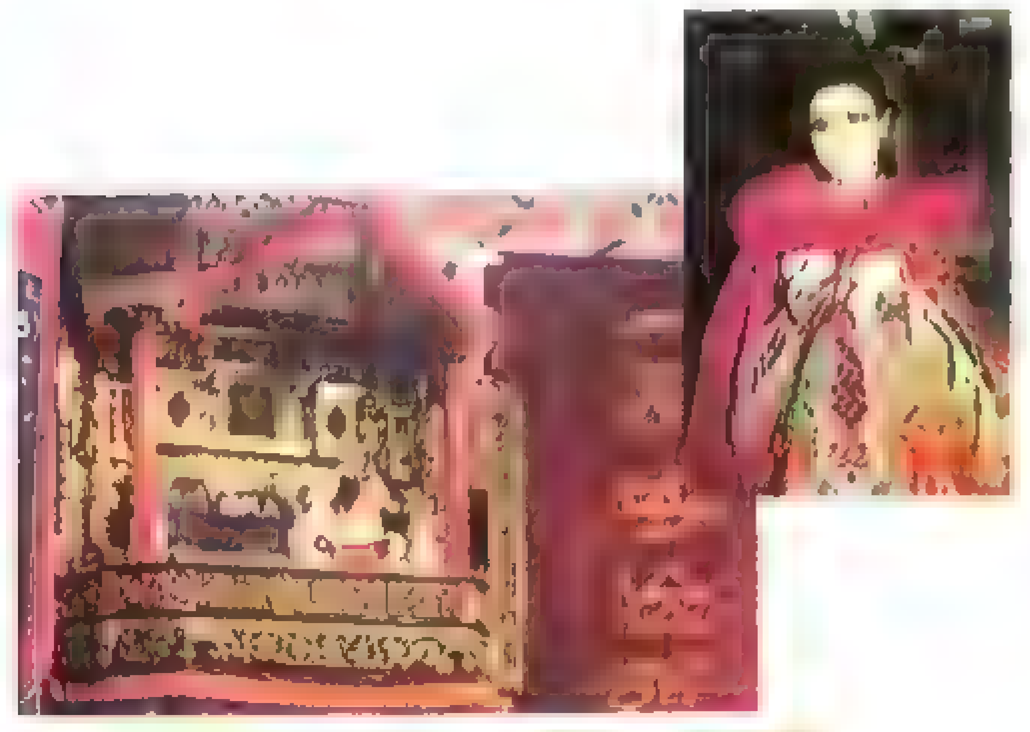
整理／李允治

如果常上網路的話，讀者們可能會注意到一些由布袋戲迷所成立的討論空間。

如果到錄影帶租片子，你會發現經常有人預約布袋戲的錄影帶，而且還大排長龍。

霹靂幽靈箭甫一推出，便造成玩家之間的討論話題，製作單位及公司經常電話不斷。

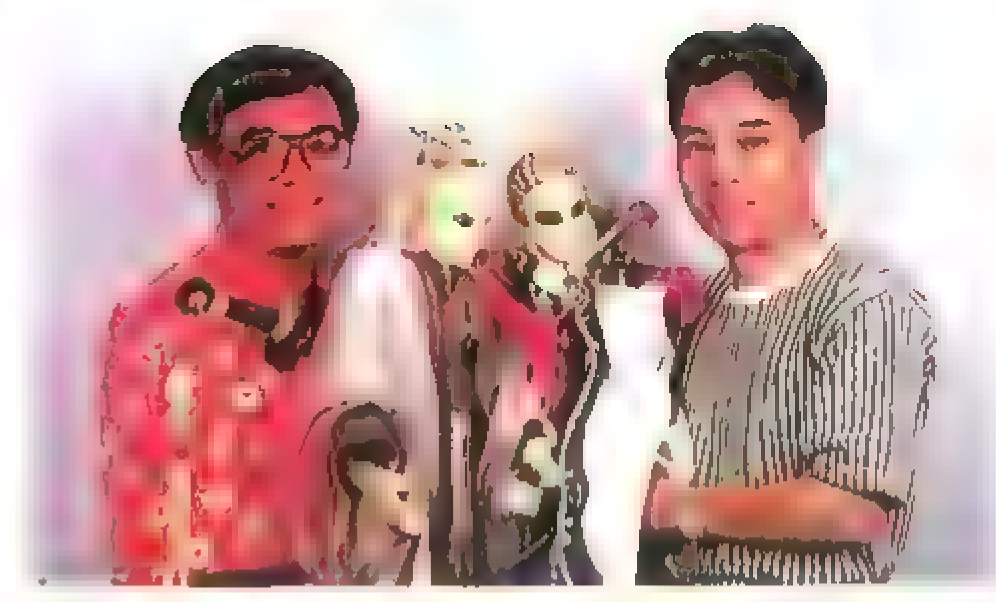
布袋戲？不是數十年前雲州大儒俠史艷文、藏鏡人、秘雕等舊時代的事物嗎？怎麼在現在日本文化已經深深影響了大眾之下，還能夠在年輕學子及社會大眾之間造成了一股廣大的熱潮呢？在大霹靂節目錄製有限公司的資料協助之下，就讓我們來看看當前布袋戲的種種吧！



五十年代的布袋戲是最普遍的大眾娛樂

提起布袋戲名人黃俊雄，相信年紀較大的讀者英該都不陌生吧！當時電視上開始播放布袋戲時，可說是引起了國內一陣騷動，人人在中午時光便聚集在電視機旁，為了只是要看看史艷文與藏鏡人究竟誰能獲得勝利？而這引起這股風潮的，便是黃俊雄先生。根據霹靂會所提供的資料，黃家為四代相傳之布袋戲世家，相傳已有百餘年的歷史，是當前布袋戲中較具系統的一族。究其能不斷傳承、世代相傳的原因，在於黃家每一代都有從傳統中創新的精神。

第一代的黃馬將原布袋戲所用之南管配樂改為北管，因為他覺得較適合台灣民間社會，也使得布袋戲更深入民間；第二代的黃海岱則是將當初演布袋戲所用的四角戲棚改為六角戲棚，讓原本的一面視窗便為三面，使得木偶的表演空間加大許多，也



霹靂系列布袋戲的兩大台柱－黃強華及黃文擇先生

更有立體感。到了第三代的黃俊雄，則有鑑因為布袋戲在日據時代被禁，使得傳承產生斷層，沒有老藝師可演配樂，故創出金光戲（也就是以唱片代替現場由樂師之配樂），同時也讓布袋戲走上螢光幕上；持續到目前的第四代黃強華及黃文擇時，則以錄影帶之拍攝方式製作布袋戲，讓布袋戲更廣遍民間，同時劇情更加多元化及不確定性，讓一般年輕人也能回過頭來戲看看這新一代的布袋戲。

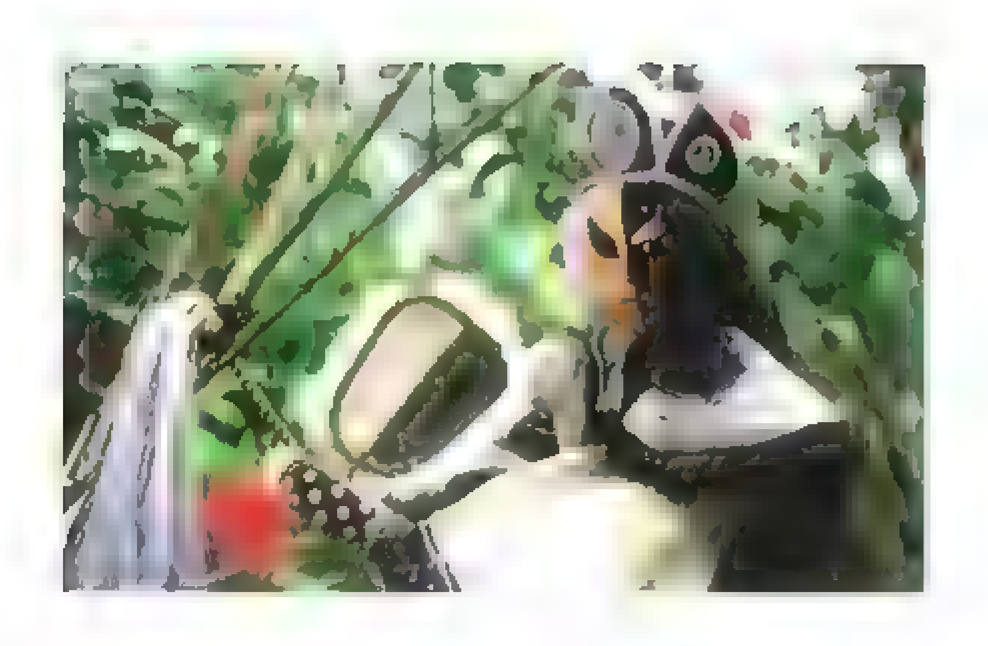


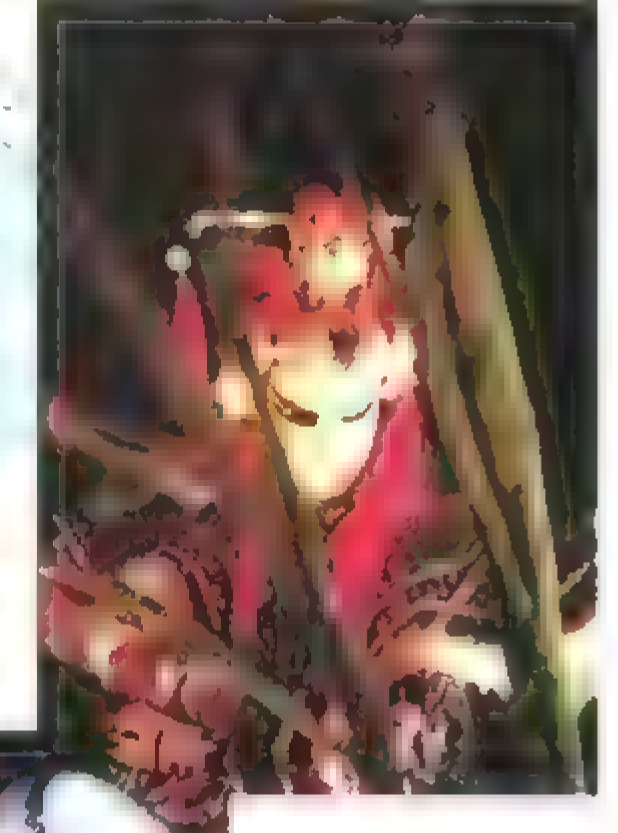
目前大霹靂節目錄製有限公司所製作的霹靂系列布袋戲，是以史艷文之後的武林事蹟為主，其中著名的人物有素還真、葉小釵、黑白郎君、秦假仙



布袋戲也可以表現出新一代的文化特質

等，據大霹靂公司所提供的資料，這些屬於第一線



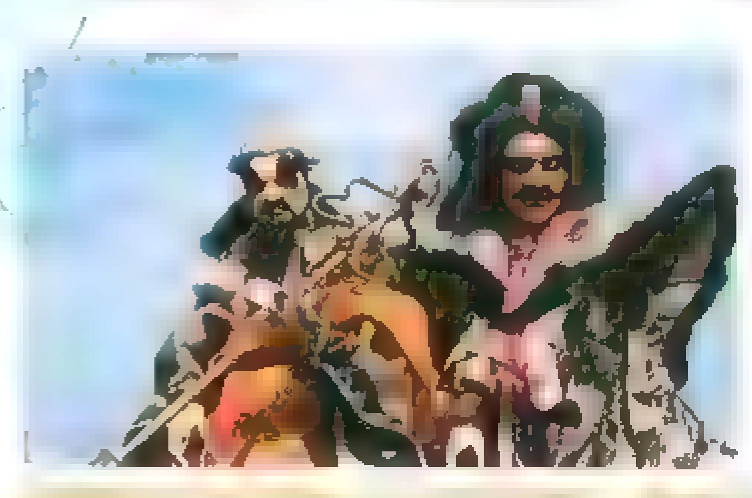


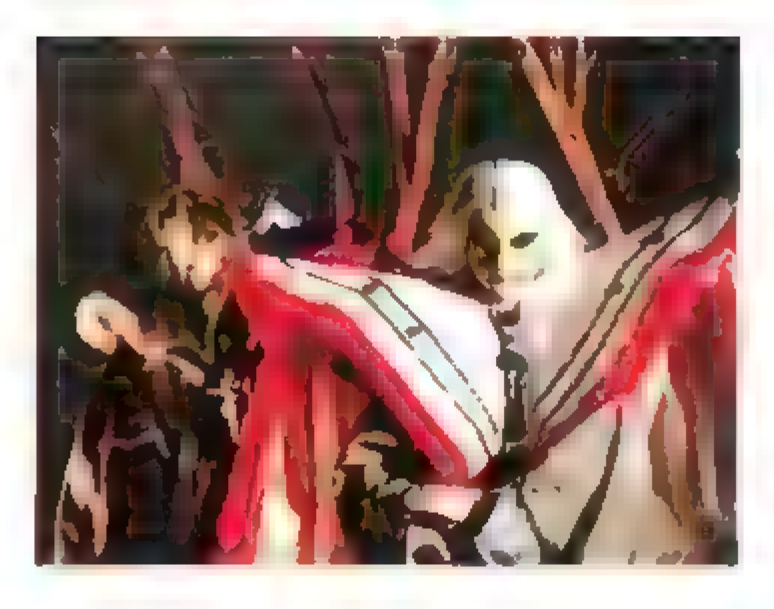
的主要人物有二、三十人，而其他曾出現的各種角色更達到數百人之多。這些人物隨著武林之間的各種事物而起起落落，不僅創造出了霹靂系列的輝煌歷史，也吸引了無數年輕人及老一輩的心。以下將大致介紹有關霹靂



系列布袋戲的種種：

霹靂系列布袋戲至今播出有五百多集，計有『霹靂城』、『霹靂神兵』、『霹靂金榜』、『霹靂震九霄』、『霹靂戰將』、『霹靂金光』、『霹靂眼』、『霹靂至尊』、『霹靂孔雀令』、『霹靂劍魂』、『霹靂異數』、『霹靂劫』、『霹靂天闕』、『霹靂紫脈線』、『霹靂風雲』、『霹靂天命』、『霹靂狂刀』、『霹靂王朝』、『霹靂幽靈箭』、『霹靂外傳』、『霹靂幽靈箭II』、『霹靂英雄榜』及『霹靂烽火錄』等系列。基本上整個劇情是以素還





真為主要人物，引發出一連串的江湖恩怨情仇。

由於木偶的造型精緻華麗、故事劇情曲折多變，再加上人物的個性描寫刻劃得相當生動，因此當霹靂系列布袋戲在錄影帶店一推出之後，便受到許多觀眾的喜愛，有些較狂熱的戲迷們，還在全省各地組成支持特定人物的後援會，其支持度並不遜於一般的偶像明星，讓霹靂系列布袋戲得以在大眾之間逐漸建立起一定的知名度。以下將介紹這些人氣較旺的偶像級人物：





名號：清香白蓮素還真

其他稱號：紫龍天、日才子

詩號：『半神半聖亦半仙，全儒全道是全賢；腦中真書藏萬卷，掌握文武半邊天。』

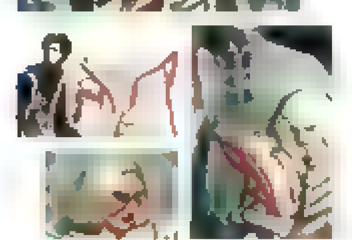
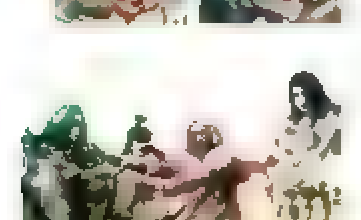
特色：以智謀見長，於談笑之間不戰而屈人之兵。

代表招式：玄子神功、旋空斬、一人三化、怒火燒盡九重天、龍氣劍、明聖劍法、石破天驚混元掌…等等。



名號：刀狂劍癡葉小釵



詩號：愛落紅塵心已死，持刀抱劍了一生。

特色：悲劇式的英雄，個性分明，重情重義。

代表招式：心劍、活殺流聲

名號：百世經綸一頁書

其它名號：梵天、邪心魔佛

分身：天劫紫錦囊、宇宙神知



詩號：世事如棋、乾坤莫測、笑盡英雄！

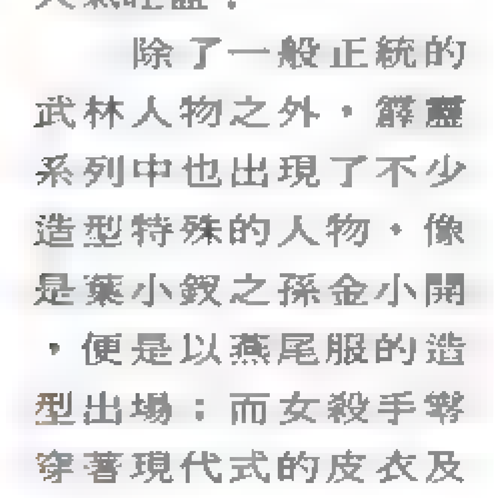
特色；高傲、武功極強，作風硬派。

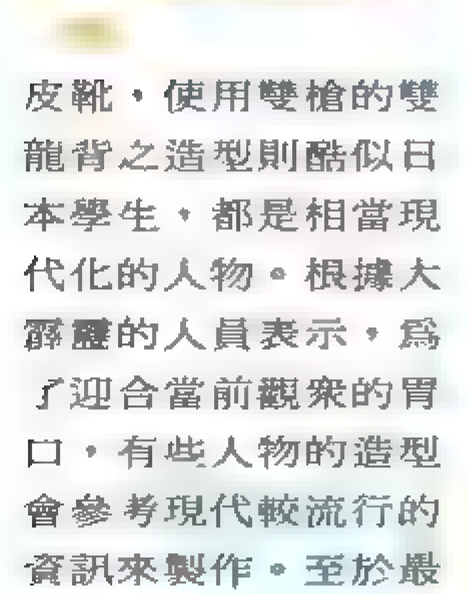
代表招式：大梵聖掌、千里碎腦神音、一氣動山河、破甲尖鋒七旋指、笑盡英雄。

這些人物都有相當的支持者，甚至還有戲迷組成的後援會，眞的是人氣旺盛！

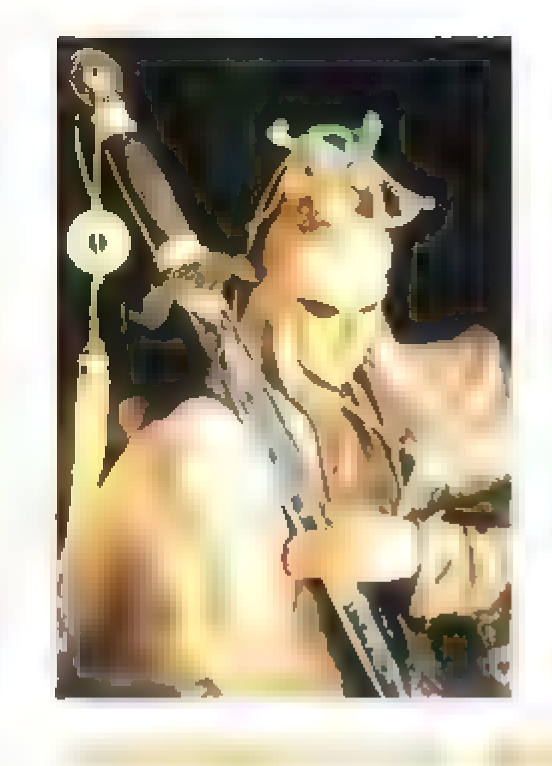


除了一般正統的武林人物之外，霹靂系列中也出現了不少造型特殊的人物，像是葉小釵之孫金小開，便是以燕尾服的造型出場；而女殺手寧穿著現代式的皮衣及皮靴，使用雙槍的雙龍背之造型則酷似日本學生，都是相當現代化的人物。根據大霹靂的人員表示，爲了迎合當前觀衆的胃口，有些人物的造型會參考現代較流行的資訊來製作。至於最近登場的傲笑紅塵，則是目前較受歡迎之人物，其身份爲先覺角色，性質有些類似金庸小說下之武俠人物，將來在即將開拍的電影中，將會有相當吃重的演出。

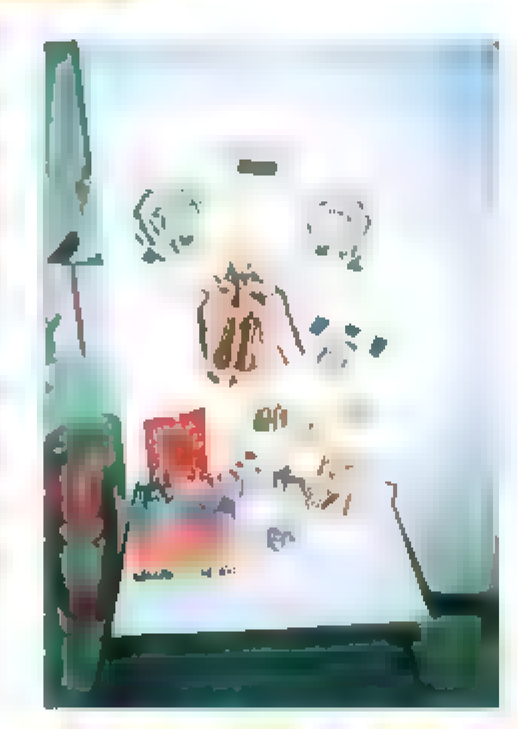




除了布袋戲錄影帶之外，大霹靂還致力於各種週邊產品的開發。該公司將於今年九月開始拍攝以霹靂系列布袋戲爲主的電影，將以全新的劇情來製作，除了目前知名人物都會演出外，也會加入新創的角色；基本上主角預定爲目前較受歡迎的笑傲紅塵，預定將會到歐洲拍攝外景，也會以搭建模型建物及背景來拍攝，預定將以台語、國語及廣東話三種口白播出。



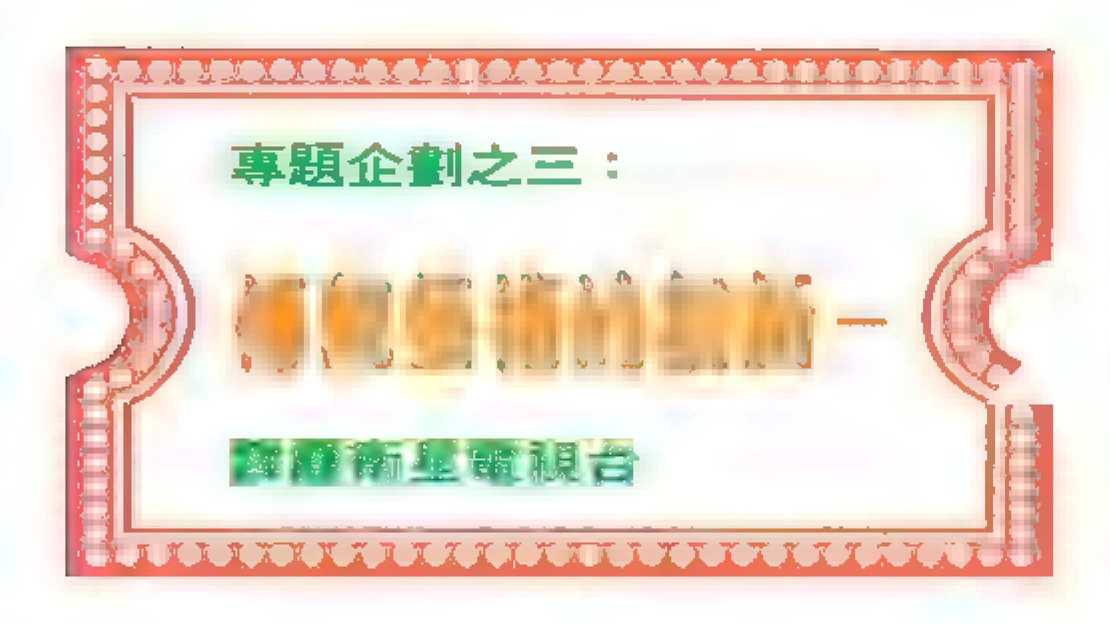
另外大霹靂在近期也將與東立出版社合作出相關的漫畫，預定將以霹靂狂刀爲劇情，由漫畫家蔡鴻中執筆；同時該公司也將與皇冠合作，出版有關霹靂異數的小說。這一切的動作，大霹靂表示除了商業因素之外，主要還是爲了持續布袋戲之傳統文化，讓傳統隨著社會環境而做適度的改變，才能歷久彌新，一直傳承下去。



霹靂系列布袋戲的相關

接下來我們將鏡頭轉到大霹靂公司位於虎尾的攝影片廠，讓我們來瞧瞧布袋戲的發源地吧！





記者／李永治

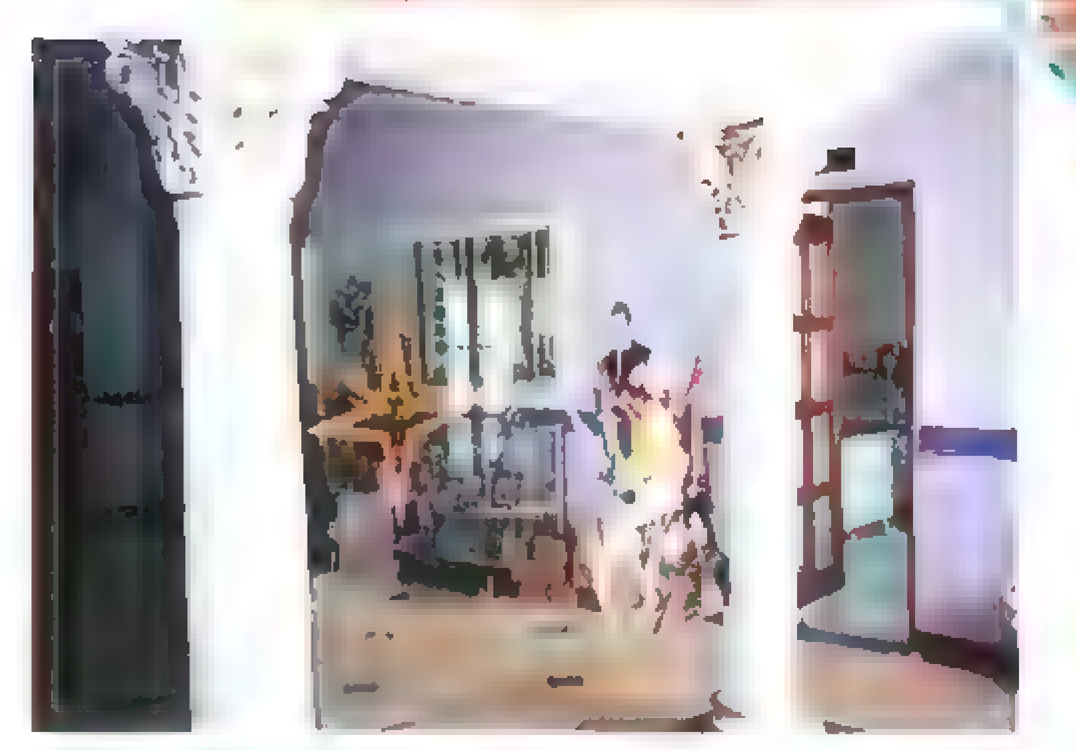
為了讓各位讀者瞭解霹靂系列布袋戲的發源地－霹靂衛星電視台，本刊特地安排了採訪大霹靂節目錄製有限公司位於雲林縣虎尾鎮的霹靂衛星電視台拍攝片廠。由於某些因素，該公司原本謝絕外界人員到虎尾片廠參觀或採訪，後透過該公司之節目部黃文姬小姐得知，由於該公司為了服務戲迷同好，另外成立了採會員制的服務部門『霹靂會』，並針對會員印製『霹靂會』月刊贈閱，因此記者特地與該月刊之總編輯魏培賢先生連絡，然後才得以順利地進行整個採訪過程。



大霹靂節目錄製有限公司的虎尾攝影片廠

當記者到虎尾片廠時，出來迎接的『霹靂會』的魏培賢先生，由於魏先生當時手上尚有一些事情待處理，因此在一陣寒暄之後，便由該月刊之美術編輯陳淑倩小姐接待，安排參觀整個攝影片場。

錄製霹靂系列之布袋戲為大霹靂節目錄製有限公司，於民國82年左右創立，主要為拍攝布袋戲錄影帶，84年時成立霹靂衛星電視頻道，播放節目錄影帶及其它影劇節目。該公司為國內知名布袋戲名人黃俊雄先生的兩位公子所創立，董事長為黃強華，總經理為黃文擇，目前共有一百多名員工。大霹靂共分為台北縣汐止鎮的公司及雲林縣虎尾鎮的片廠兩個位置，其中汐止之公司主要為辦公部門及小攝影棚，而一般的錄影帶節目則由虎尾的片場錄製。位於虎尾的攝影片廠一共佔地兩千多坪，主要除了兩座攝影棚之外，還有木偶造型室、倉庫、導播室、霹靂會辦公室及及其它行政部門。



虎尾片廠的入口處

為了能夠因應檔期的需求，大霹靂有兩組攝影棚同時作業，A棚負責拍攝雙數片集節目，B棚為單數片集。有關節目的拍攝製作過程如下：

由黃強華先生主導之編劇小組編劇。

素有『八音才子』之稱的黃文擇先生依照劇本錄製口白，同時修改劇本中的一些問題。

木偶操縱師按照劇本，並配合口白控制木偶來進行拍攝，整個過程由導播室監控。

進入後製作階段（如剪接、配製音效、特效等）。

大霹靂的專屬編劇小組有三人，由黃強華先生所主導；劇情內容除了依目前社會環境不斷地推陳出新之外，也會參考戲迷的意見來做適度的修正。接下來的口白部份全由黃文擇先生一人配製，如果有事暫時不在時，也會先錄好口白以備錄影使用。在進入拍攝的過程中，除了主要控制木偶的木偶操縱師之外，還有燈光、攝影、佈景及學徒等人員，當時記者就在現場看到整個拍攝過程，但由於避免影響錄製工作，所以只能趁空檔拍下一些照片。



主角級人物由資深的木偶操縱師親手操控

據帶領記者參觀的陳小姐表示，每組拍攝人員大概有10人左右，每一集片長為一小時多一點，拍攝一集節目的成本在一百萬元以上，時間約為十天左右；其中依照劇本之不同，在各戲幕之間又可分為人物對話之文戲及人物打鬥之武戲兩種，前者一天可以拍個三四幕，後者則須要數天甚至一星期左



現場工作人員正忙著拍攝工作準備

右。因爲[illegible]的武戲講究講求真正的打鬥感覺，所有表演皆以紮實之拳腳功夫來打鬥，所以要花費相當多的心力來錄製。在拍攝武戲時，大多由兩三人分別控制木偶各部份來拍攝，以逼眞地表現出人物的各種動作。另外在木偶演出輕功等飛越動作時，還要用專門抛木偶的特[illegible]技術來抛出木偶，讓木偶看起來就像眞的在跳躍一般，其中像迴旋抛等動作都是相當難的高度技巧。



由現場的監控螢幕便可以看到實際畫面

至於何種戲拍起來最繁複呢？據現場拍攝人員表示，以一對多的群體打鬥之武戲最難，往往要用上十幾名的人員來支援拍攝。

布袋戲的精華之一在於人物木偶，而大霹靂的木偶成形過程由木偶造型室負責，使用過的木偶則放置在木偶倉庫中。原本記者打算拍攝木偶造型室及木偶倉庫的情形，但是帶領的陳小姐表示由於內部經常有新木偶在此製作，



而這一方面是屬於該公司的商業機密，因此不便讓記者參觀。不過據其透露，一般木偶在製作時可分爲木偶人頭及衣服配件，其中人頭大多以樟木或檜木爲材質，由公司外面的雕刻師以手工製作，整個完成時間快至十幾天，慢至兩個月。基本上這些人頭有兩種來源：



依編劇設定並與木偶造型師研究後，再請外面雕刻師製作，花費的時間較多。

至雕刻師處選擇現成的木偶頭，然後再依其造型來創作新人物，花費的時間較短。

至於木偶的衣服則由外面特約的承包商製作，等到木偶人頭及衣服都齊全後，再由內部的造型師來整合，同時搭配人物造型來組裝特別的配件，如刀劍等小道具等，這樣才算是整個完工。

經過後製作的新節目帶完成之後，會先在各地錄影帶店推出，等到宣傳期過後，便會轉移到霹靂衛星電視頻道上繼續演出。這時霹靂會的魏總編前來與記者會面，他表示霹靂系列的錄影帶至今已推出五百多集，而目前最新的影集是霹靂烽火錄。



[illegible]拍攝過程

在整個節目的拍攝過程中，除了前期負責腳本的編劇及完成木偶的木偶造型師之外，還有負責口白的黃文擇先生、操控布偶的木偶操縱師、燈光、攝影、佈景及學徒等都是節目中不可缺少的；其中學徒大部份在現場擔任助手，一般都是有高度興趣者才會加入，因爲在整個學習布袋戲中得學會各種

布袋戲木偶的製作時間頗長



霹靂會月刊總編輯魏培賢先生，他手上的布袋戲ＳＤ造型很可愛吧？

專業技術，在過程中相當辛苦，要是沒有興趣是很難去克服的。

提到大霹靂公司的支柱董事長黃強華先生及總經理黃文擇先生，魏總編提起，黃強華先生標榜以傳統藝術加入現代人的心，雖然已經四十歲左右，但是能夠由電影及其它書籍等各方面吸收新知，而一直在劇情中創新。曾因父親黃俊雄之盛名感到無法超越而灰心，不過在不斷地自我激勵之下，總算能開拓了另一番局面。

當魏總編接受本刊記者採訪時，他表示目前霹靂系列布袋戲之所以能吸引年輕觀眾的心，除了木偶造型很炫、很能迎合目前觀眾的喜好之外，劇情能抓住時代脈動、深刻表達出人物個性，同時也能與觀眾有良好的互動性，讓觀眾們覺得這些布袋戲中的人物是活生生地在他們身邊，所以除了不少死忠的戲迷之外，還有人曾經來函以死威脅，不可讓某個偶像在劇

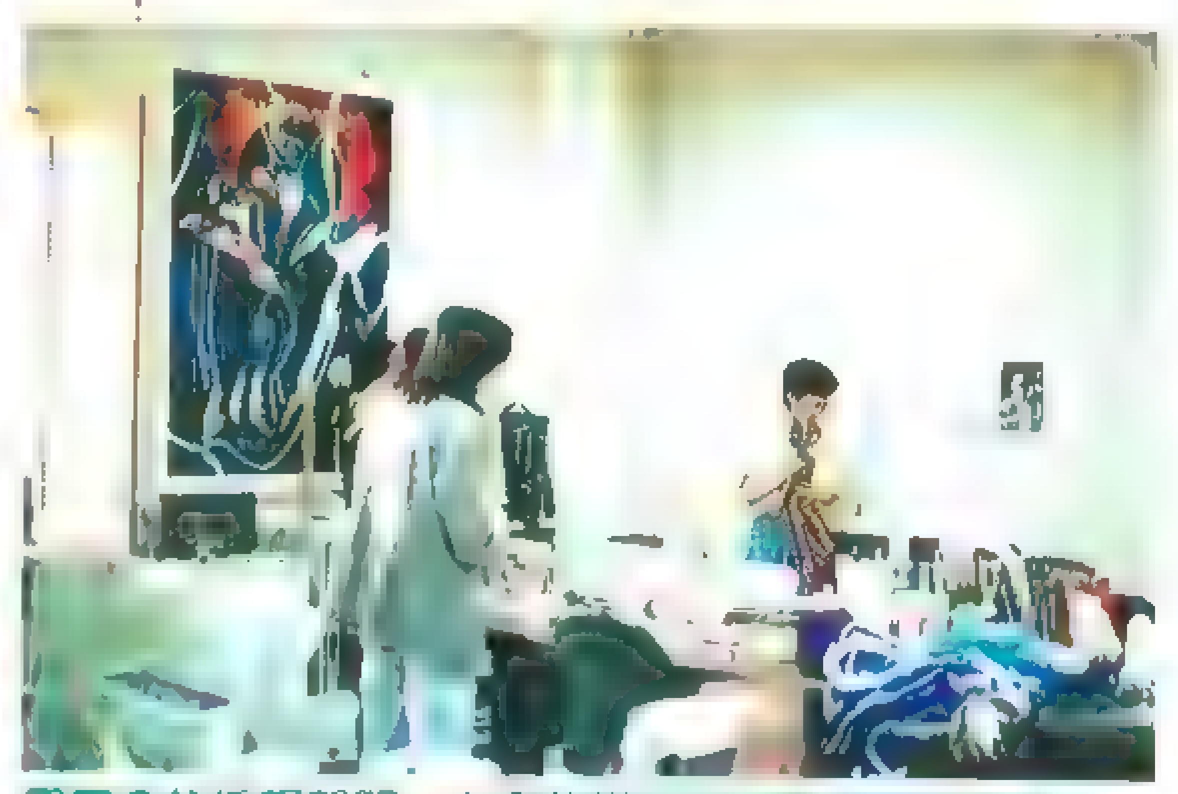


由戲迷組隊參加「英雄戰場」節目

情中消失哦！

霹靂會爲大霹靂公司爲服務布袋戲同好（一般說的戲迷）而創立，其宗旨爲服務愛好布袋戲的會員，只要對布袋戲有興趣者，繳納會費一年1800元便可加入。魏總編表示目前其會員有一千多人，除了送定期霹靂會月刊之外，每年還會贈送各種贈品，同時也會協助會員所組織的後援會：通常只要有250人組成某特定人物的後援會，便可領到由該公司補助的一萬元輔助金。

霹靂會月刊由民國84年9月1日創刊，至今已有二十幾期，採用月刊形式出版，目前內容有48頁，預定在近期內將會增頁。目前霹靂會編輯部有七人，除負責月刊之外，另有專人負責即將開播的會員專屬節目～英雄戰場。該節目預定在九月份在霹靂頻道開播，有三組由戲迷組成的會員參賽，內容爲有關布袋戲之趣味機智問答。魏總編很自豪地說，參加拍攝之戲迷及觀眾，都是由公司負責其交通及餐飲，這



霹靂會的編輯部門，上面的戀天海殤君海報很酷吧？

可是其它同類型節目沒有的待遇哦！

爲了因應將來社會電腦化、網路化的趨勢，霹靂會預定將來會加強會員有關電腦之資訊部份，像第二年將贈送單小叔之螢幕保護程式、創立網路會員專區等，使足讓使用電腦的會員能有更多的服務。

霹靂會專線爲（05）622-4366

E-mail：energy@mail.highenergy.com.tw

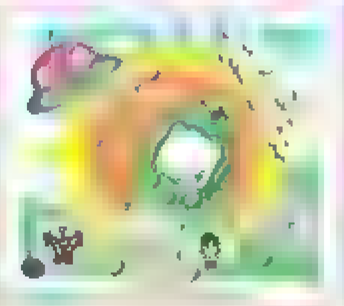
http//:www.highenergy.com.tw

對於與智冠合作的電腦遊戲『霹靂幽靈箭』，魏總編對該遊戲的印象感覺還不錯，不過總覺得內容較短，沒有辦法將各角色的個性充份表達出來，算是較遺憾的一點。

採訪結束之後，記者步出片廠大門，同時也思考著一些問題：在社會快速的變遷之下，傳統的藝術若沒有該變與創新，是否能再持續下去呢？能讓布袋戲以新面貌對抗衆多的日本卡通，吸引住這一代年輕觀眾的心，相信大霹靂公司已經爲我的疑問做了一個很好的解答。

公司專訪篇　業界動態篇　八卦新聞篇







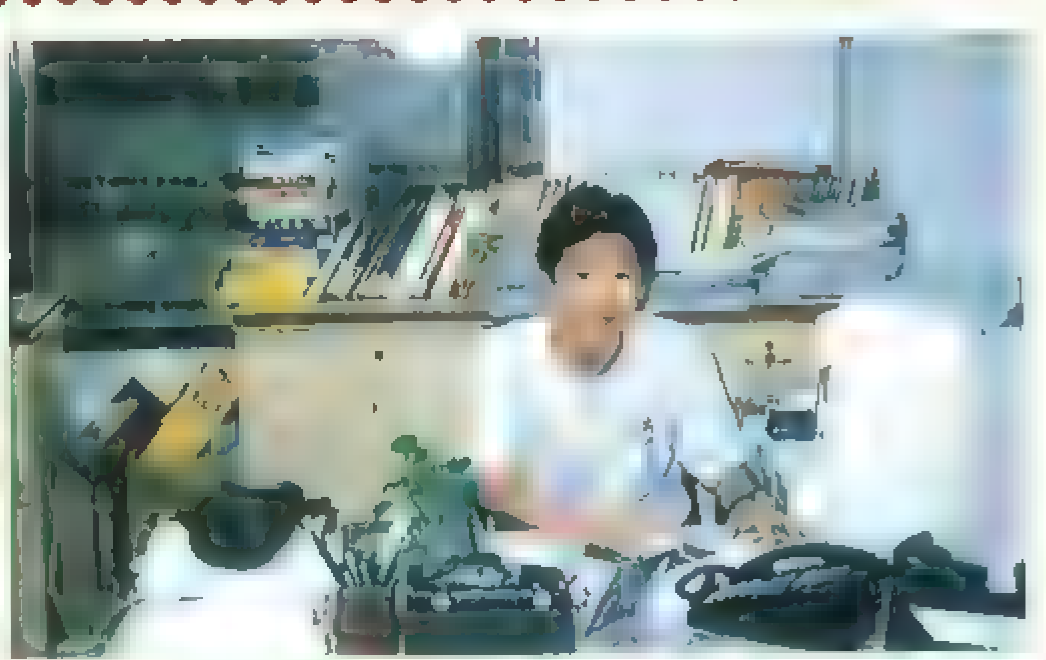
登記／局版臺誌字第8603號　帳號／40423740

本刊所登全部著作包括程式及圖片，非經本社同意，任何人不得轉載，凡投稿、邀稿之文章除另行約定外，本社有隨時刊登、轉載、刪改及編輯等權利
遊戲商標及圖形所有權歸註冊公司所有

遊戲公司專訪－美商藝電股份有限公司（Electronic Arts 在台分公司）



門的那一端就是台灣藝電的所在地



台灣藝電的精神支柱－陳國忠

正如100期雜誌中小女子所打的預告，今兒個咱們來探訪的是大名鼎鼎的美商藝電股份有限公司，相信這麼分身在臺灣立足的消息，對耳朵尖的玩家，已經聽說許久了吧！所以咱們苦力小編可也不敢閒著，趁著美商藝電的負責人陳國忠先生自國外回來之後，緊迫盯人的和他邀約了時間，咱們來瞧瞧美商藝電到底想在臺灣做什麼大事業呢？好了小女子廢話就不多說快快導入正題，請陳SIR來為咱們敬愛的讀者介紹美商藝電在臺灣成立分公司的雄心壯志吧！陳SIR：真要說什麼有很大的雄心壯志倒是不敢啦！EA之所以會在臺灣成立分公司的目的完全是為了要回饋消費者，之前因為EA的遊戲都是藉著代理商來發行的，所以相對的很多成本都會反應在消費者的身上，而現在我們之所以會在臺灣成立分公司，是因為總公司希望把這部份的業務接下來自己做，除了時效性、品質等方面都比較好掌控之外，相對的在售價的部份也都可以直接回饋給玩家，甚至在售後服務的部份，我們也將聘請專人來負責這部份的業務，目的就是希望建立起誠信負責的良好口碑，除了這些目標之外我們在台分公司還有很多部份是要努力的，就讓我從EA的歷史慢慢為讀者們說起吧！

細說Electronic Arts公司歷史

Electronic Arts（EA）公司成立於西元一九八二年，現在為全世界最大的消費性軟體製作發行商之一。EA的產品範圍廣泛，包括個人電腦遊戲、麥金塔電腦遊戲軟體、幼教軟體、SEGA Saturn、3DO、Sony PlayStation、任天堂64電視遊樂器軟體等，在美國擁有一萬五千家個人電腦遊戲軟體，與萬家電視遊樂器軟體連鎖直接銷售點，此都是相當驚人的成果，也是EA花費許多苦心經營的成果。現在EA的主要工作除了自行進行研發軟體之外，也包括了代理發行其他軟體製作公司的軟體，除了單純的代理產銷售之外我們還包辦了：整體市場的行銷廣告、遊戲產品的形象塑造、各類軟體的促銷等等的工作，想要兼顧這許多的工作實是非常不容易的，所以身為EA的每個員工常常要一個

人身兼數職，也因著大夥兒們的努力，EA所以成爲去年全世界獲利率最高，而且是唯一獲利的消費性軟體製作發行商，在這樣的榮耀之下，讓身爲EA的每個員工更是卯足了全力來打拼。而在臺灣部份的業務，則是總公司有感於臺灣市場的逐漸穩定成熟，所以EA去年底於台灣開始進行設立分公司的運作，直到今年的年初，才有美商藝電股份有限公司台灣分公司的正式成立，藉由在台分公司的成立，EA想做的更好，讓臺灣的消費者也能享受到與全世界相同品質的產品。所以美商藝電公司的成員均爲相關業界極富經驗的老手，現在正在積極進行全台灣銷售管道的建立，希望在各種平台軟體的銷售方面，以及各種市場的開發工作上都能有很好的成績，除此之外，我們還希望能將產品使用手冊中文化、語音中文化、使用介面中文化、甚至開發全新適合台灣的軟體，讓對語言有恐懼症而裹足不前的玩家們，也有機會能玩到EA的產品。

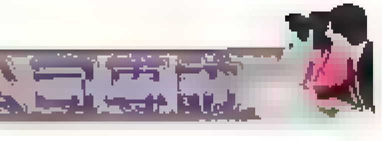
苦力小編：談完了在台分公司的理想之後，是否也請您聊聊貴公司認爲消費性產品在台灣的趨勢如何咧？

陳SIR：台灣地區之消費性軟體市場就義遊戲產品而言吧！我想是以角色扮演遊戲（RPG）、日本遊戲、以及近一年來的即時戰略遊戲（Real time Stradgy）等等佔市場的最大宗；而至於行銷的通路方面，我覺得還是以傳統的消費管道，例如像是：光華商場、NOVA、T Zone等賣場爲主，目前的市場可能還無法跳脫這巢臼，而我可以很自豪的說：我們Electronic Arts公司的產品可以算得上是這個市場比較有潛力的黑馬。雖然在臺灣電腦軟體盜版問題相當的猖獗，但是在美國以301條款壓力的之下，以及我國政府大刀闊斧的整頓，及產業升級的努力之下已經改進很多了。所以像EA於一九九五年透過代理商於台灣地區銷售《勁爆美國職籃九五》之後，不但帶起本地運動類遊戲的一股風潮，並且其他相關連的產品也能夠迅速地竄紅起來，就連一般較難讓USER接受的飛行模擬遊戲，諸如：《傲氣雄鷹》、《銀河飛將》等等在臺灣也有一定的認可，而前述的運動類型遊戲像是：《美國職棒大聯盟九七》、《勁爆世界足聯九七》等等，還有冒險遊戲－十字軍等均也是以高品質的製作，在本地建立下外國公司產品銷售的里程碑。所以我個人認爲EA的產品目前在個人電腦軟體中可以算得上是高品質的軟體，除了產品本身的炫麗精彩畫面所建立起口碑，一定程度的娛樂性、耐玩性等等有也都市受到消費這青睞的主因。所以現階段公司主要的目標在於建立起傳統與非傳統市場銷售管道，包括大賣場、百貨公司、電視銷售、網路銷售、二十四小時連鎖店等等，希望能拓產出更多的新的客戶群，讓原本不玩電腦的消費者也有機會接觸的電腦休閒軟體所能提供的娛樂。另外，EA並打算在盜版（所謂「台片」）市場嚴重的電視遊樂器市場，以高品質及完整的售後服務來開闢疆土，讓這整個被盜版體所打亂的市場也能重新洗排，有健全的銷售管道與售後服務，玩家才能接觸到更有品質更有保障的產品。苦力小編：說了這麼您能不能談談美商藝電，目前於台灣進行之相關市場推廣的工作呢？陳SIR：當然可以啦！我想這也沒什麼好避諱的，做出成績來的話大家都是看的得到的嘛！

平面媒體的部份先談起好，台灣地區最重要的個人電腦遊戲雜誌主要有四本：軟體世界、電腦玩家（PC Gamer中文版）、新遊戲時代、以及電腦遊戲世界（CGW中文版）等，美商藝電股份有限公司均與此四家雜誌擁有良好之合作關係，每個軟體至少在推出之前會有介紹文章、推出之時會有攻略密技等報導、遊戲推出之後還會有評論性質的作品作爲玩家購買遊戲的借，相新這樣對於一套遊戲產品的曝光率而言，在這四本雜誌已經佔有非常高的影響力了，所以和雜誌媒體有良好的互動關係，也是美商藝電一直努力維繫的目標※出F這部份的鋪路之外，美商藝電也與一些新興的遊戲雜誌或者是其他相關雜誌亦保持良好的合作互動性，例如：遊戲王國（GK）、PC流行（PC Fashion）雜誌、電腦家庭（PC Home）雜誌、多媒體光碟雜誌（CD-ROM Magazine）等等，希望藉由每本刊物不同的特色，能爲美商藝電的每項品達到造好的曝光率，USER也能更充分的了解他們的所需。另外與其他代理商或是本地軟體製作廠商不同的是，美商藝電股份有限公司還與非傳統遊戲雜誌媒體以外的一般傳媒關係良好，例如有線電視（包括衛普電腦臺、GTV 28娛樂臺、TVIS運動專業台、無線衛視等等…）、無線電視（三台相關節目）、在網際網路上進行客戶服務的工作、並將建構EA公司之網際網路中文首頁，以提供線上服務等等，讓各式產品在不同的傳播媒體上有露臉的機會，也讓消費者有更多的管道來諮詢。

苦力小編：除了上述的這些業務範疇之外，Electronic Arts公司可否還有其他的產品咧？

陳SIR：Electronic Arts於消費性軟體界最爲出名的就是EA SPORTS系列，其中包括《勁爆美國職籃》系列（NBA Live）、《美國職棒大




高檔的配備

聯盟》系列（Triple Play）、《勁爆世界職業足球》（FIFA）、《PGA 高爾夫球公開賽》系列（PGA Tour）、《美國職業冰球聯盟》系列（NHL Hockey）、《美國職業美式足球》系列（Madden NFL）、《極速快感》系列（The Need for Speed 等等，尤其是《勁爆美國職籃》，已經自一九九五年起佔據美國運動類消費性軟體冠軍長達三年之久。EA SPORTS 系列均與美國職籃協會（NBA）、美國職棒大聯盟（MLB）、世界職業足球聯盟（FIFA）、美國職業冰球聯盟（NHL）、美國職業美式足球聯盟（NFL）等等簽約，以求取得這些聯盟最大支持以及最正確的球員球隊資料以製作遊戲，是EA公司品質要求嚴謹與產品高水準的最好表現。另外，EA公司的模擬飛行遊戲亦相當有名，以《傲氣雄鷹》、《傲氣獵鷹》、《先進戰術戰鬥機》、《長弓攻擊戰鬥直昇機》等等為其代表作，尤其是《長弓攻擊戰鬥直昇機》，曾經為Computer and Net Player、PC Gamer、Computer Life、CGW、Computer Games Strategy Plus、Next Generation許為「無可否認是業界中最佳模擬飛行遊戲！」，「他擁有其他遊戲所沒有的最詳細線上教學系統」、「細緻的畫面為模擬飛行界設立新的真實性指標」、「模擬飛行遊戲的新里程碑！」、「本遊戲有著最真實旋翼機模擬飛行特性的架構」、「畫面、遊戲性、與射擊快感的最佳組合！」等等，其中最主要的原因就是EA公司的所有模擬飛行遊戲均與全世界最知名的軍事情報出版公司，「詹氏(Jane's)」合作，製作出一系列擬真程度最高、品質最優良的「詹氏戰鬥模擬系列（Jane's Combat Simulations）」！其他EA 公司亦相當有名的產品還有《銀河飛將》系列（Wing Commander）、《福爾摩斯探案》系列（Sherlock Holmes）、《杏林也瘋狂》（Theme Hospital）、《極道梟雄》系列（Syndicate War）、《十字軍》系列（Crusader）等等，均為業界赫赫有名的產品。

苦力小編：除了這些休閒娛樂軟體之外，貴公司還有開發其他的產品嗎？

陳SIR：有啊！美商藝電目前正積極進行幼教軟體的改版工作，以在EA旗下還有專門製作幼教產品的Creative Wonders公司為例，Creative Wonders是由Capital Cities、ABC以及Electronic Arts公司共同於西元一九九四年十一月在美國加州設立，公司領導階層均來自蘋果、微軟、The Learning Compnay、Jostens Learning以及EA深具軟體製作以及銷售經驗的人士，公司目的在成為世界上第一幼教、家庭相關軟體製作以及發行廠商，並且致力於與小朋友、家長、與所有的使用者一起成長與學習。Creative Wonders著名產品包括芝麻街幼教系列、梅德琳幼教系列、Schoolhouse Rock、ABC News、藝術與娛樂網路等等，所有產品均由EA公司進行全世界的市場行銷工作，於美國、英國、德國、波蘭、義大利、丹麥、挪威、西班牙、以色列、台灣以及中國大陸等，均可以看到Creative Wonders幼教產品的足跡。

苦力小編：向您打探了這麼多的消息，相現玩家對美商藝電望後在台灣的發展一定充滿了好奇，能也請您為讀者們介紹一下貴公司日後在臺灣發展的目標呢？

陳SIR：美商藝電為加惠台灣消費者，正致力於產品中文化，包括包裝中文化、一般安裝手冊中文化、特殊手冊中文化（像詹氏系列模擬遊戲的戰術手冊）、軟體全中文化（如牛蛙製作的地城守護者）；除此之外，也還尋找適合台灣的題材製作本土的遊戲（例如台灣大聯盟棒球遊戲），因此非常希望消費者提供寶貴意見，讓我們推出更高水準、更適合台灣的產品。

苦力小編：謝謝陳SIR百忙之中抽空接受我們的訪問，讓讀者對美商藝電有更深刻的認識。



各式高水準的產品

全國唯一經教育部審定光碟
〈鵝媽媽國中英語〉
免費送給國中學生

學道資訊月前推出"〈鵝媽媽國中英語〉電腦光碟綜合版免費送給國一新生"的活動後，各方民眾索取極為踴躍。學道資訊應廣大民眾要，求特延長活動期限，並另外提供3,000套，將贈送對象擴大至全體國中生，希望藉此活動，引導更多學子跳脫傳統填鴨式教育，以輕鬆愉快的方式學習英文。即日起，請來函註明姓名、地址、電話及在學國中名稱、年級，並附工本費100元，寄到台北市南京東路五段16號3樓之2學道資訊公司企劃部收即可。





因應業務擴展，世紀縱橫股份有限公司於七月二十一日起，秉持同樣的熱情服務理念，將在新辦公室繼續為您服務。

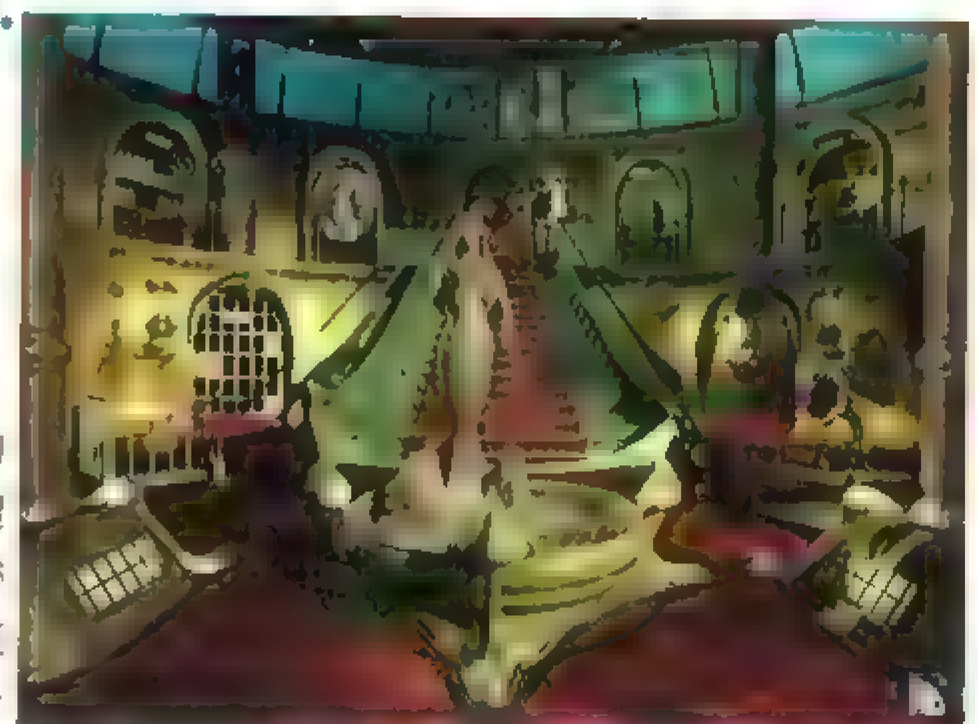
地址：台北縣汐止鎮新台五路一段100號20F
電話：（02）6962020
傳真：（02）6961010
BBS：（02）6962396
客服電話專線：080-018591
採購傳真專線：（02）6962395
會計傳真專線：（02）6962411

新意公司道歉啟示…

上期廣告因為一時疏忽，優惠玩家特價錯誤植為560元，正確應為640元，特此向深受困擾的經銷商家致歉

高雄總公司將於九月一日遷至…
高雄市中正四路211號13樓之3

原始海洋
帶您一同探索五億五千萬年前海洋的奧秘



由法國Microfolie's公司所研發的「原始海洋」，將一百多種已出土的化石魚，透過視覺多媒體的技術運用，呈現始前魚類的生命動態。藉由電腦多媒體的聲光技術，自寒武紀（5億4千萬年前）至白堊紀（6千5百萬年前）之間的海洋歷史，將重現您的眼前。在細膩華麗的3D畫面導引之下，使用者在包括有：起源介紹、海洋博物館、化石實驗室、種類系譜、放映室…等各種功能的介紹和互動中，了解始前海洋生物的生活習性，視覺感受絕非一般平面書籍所能比擬。另外值得一提的是，光碟中所有的訊息和語音皆已全盤中文化，使用者可不用擔心語言上的障礙，大可放心領會原始海洋的魅力。

研　發：法國Microfolie's Editions
總代理：皇統光碟科技股份有限公司
TEL：886-2-9063811
FAX：886-2-9030051
URL：http://www.cdbank.com.tw/

國內首張可自行分級設定的電腦螢幕保護程式，將於七月二十五日由郭靜純拉開序幕！



『郭靜純　暗示NUDE電腦螢幕保護程式』首創國內自行分級設定的電腦螢幕保護程式之風，讓電腦族可以依公開或隱密不同的場合需，求自行設定不同級別的圖片播放，另外列印月曆的實用功能，更讓消費者可以自由列印私人珍藏的月曆，真可說是今夏電腦族的消暑聖品。

這張的光碟內容包括了郭靜純三十張的精彩寫真，部份圖片是在寫真集中所看不到的，其中最大的功能是可依據消費者的需，求自行設定選擇清純版（不露點）或惹火版（露兩點）的圖片播放，搭配柔情版或節奏版的背景音樂選擇，還有多種的轉景效果，足以展現郭靜純多變的風情！

這次所發行的郭靜純電腦螢幕保護程式，對電腦族而言非但是項新產品，更結合了新的行銷通路，消費者除了可以在傳統的多媒體賣場、書店看到外，在全家、OK、福客多等連鎖便利商店也都買的到喔！

「三國志孔明傳」遊戲比賽得獎名單

「三國志孔明傳」的孔明、趙雲、馬超練功升級比賽，感謝全省玩家的熱烈參與，在激烈的競爭中（扣除使用遊戲修改程過關者 ，依寄達存檔先後、主將等級高低、資料內容完整性等條件評比後，終於有十位頂尖高手打敗群雄、脫穎而出，他們將獲得下列獎品：

（獎品已在86年7月份陸續以掛號寄出）

姓名	地址	孔明等級	趙雲等級	馬超等級	獎品
張文展	台北市德昌 235 巷2弄 9 號	99	66	45	電傳易利通 Techway，專業口袋型 28800bps 傳真／數據機一部
楊濤松	台中縣烏日鄉三和村中山路二段青仔巷99巷2號	98	99	42	三國志孔明傳卡通錄影帶一套
呂紹斌	桃園縣大園鄉后厝村七鄰16-14號	95	85	61	三國志孔明傳卡通錄影帶一套
方鈺龍	桃園縣平鎮市湧光里 208 巷 47 弄8號	95	94	99	三國志孔明傳卡通錄影帶一套
林于琮	台北縣三重市五華街122巷 26 號 2F	86	84	78	元碁網路護照撥接卡一張
卓　明	台北縣新店市花園二路二段 14-2 號	60	73	43	元碁網路護照撥接卡一張
吳至強	嘉義縣竹崎鄉灣橋村 314 巷 1 弄 41 號	59	70	49	元碁網路護照撥接卡一張
謝泳涵	台南市郵政信箱 15-81 號	80	67	53	元碁網路護照撥接卡一張
陳柏勳	高雄縣鳳山市鳳松路2巷 20 號	54	60	51	元碁網路護照撥接卡一張
張英文	台北縣蘆洲鄉民族路 408 巷8弄8號 1F	57	51	51	元碁網路護照撥接卡一張

『霹靂幽靈箭』

一[illegible]鍾情有獎問答活動得獎者名單

題　目：遊戲的主角是誰？
答　案：不知名（素續緣）

得獎名單～

林沂峰　　南投縣草屯鎮

大霹靂公司提供之大型戲偶一尊（素續緣）

霹靂精品手錶：10只

劉于誠	高雄市	嚴友駿	屏東市
徐偉展	台南市	蔡豐旭	永和市
張佩琪	彰化市	陳昱昇	三重市
林琛祥	台中市	陳麒任	台北市
蕭志鴻	台中縣	林世杰	高雄市

霹靂T恤：50件

吳智雄	高雄縣	游志正	台中縣
謝陳國	台北市	齊雪汝	南投縣
林岳宏	台北市	陳世仁	台北縣
林俊雄	彰化市	白麒麟	高雄市
陳柏均	台北縣	潘俊宏	屏東縣
孫萬添	台北縣	梁信雄	台南縣
蕭文雄	嘉義縣	梁宜帆	苗栗縣
廖堂益	南投市	李金泓	高雄縣
陳家勝	高雄市	詹順欽	高雄縣
董瑞成	台北縣	林志龍	台北縣
黃瀕寬	高雄市	傅英邑	雲林縣
汪世卿	南投市	王蕙蘭	台北市
許哲維	新竹縣	何東憲	台北縣
張瓊文	台中市	蔡健民	嘉義市
賴立人	台中市	林政生	雲林縣
何兆崇	高雄市	鄭旭峰	台中市
林卿雅	基隆市	陳英中	台中縣
劉侑旻	苗栗縣	楊朝勛	基隆市
范偉明	高雄市	劉昭見	彰化縣
吳蕙藍	台北市	李其樺	台中市
黃思芳	台北縣	林　意	台中縣
許培郁	彰化縣	張永裕	台中縣
羅詰富	鳳山市	涂淑貞	三重市
余世凡	台北市	許裕榮	台中縣
高睿亨	台南市	蕭祝仁	高雄縣

波波鼠 2

恐龍篇小恐龍迪弟要回家！

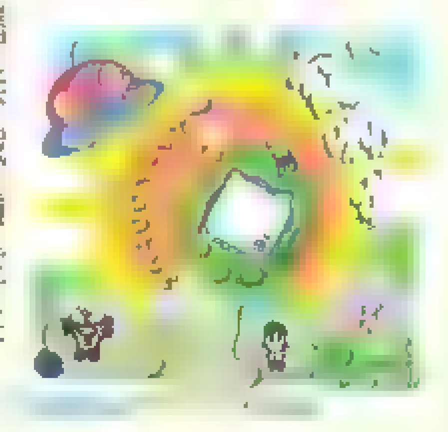


深受喜愛的波波鼠，這會兒要帶小恐龍迪弟和各位小朋友坐時光機，回到恐龍的年代，請小朋友一同到恐龍的世界中探險。而且藉由光碟中的恐龍小百科、互動場景、恐龍分類圖和拼圖遊戲，讓小朋友更了解恐龍的由來與生活習性。

研　發：隆元國際股份有限公司02-7228835
總代理：宇欣股份有限公司　02-87803239
北區代理：光陣資訊有限公司　02-9996970
中區代理：正謙國際有限公司　04-3102160
南區代理：正謙國際有限公司　07-2223780

PC寵物蛋　換你養養看

風行於日本、韓國、台灣等亞太地區的寵物雞、恐龍、企鵝、貓、狗…各種電子寵物蛋，曾經是許多少男少女的最愛。但曾幾何時，隨時吵鬧的牠成了飼養者的惡夢，「三更半夜吵著要吃飯」、「工作煩忙的時候還要陪牠玩」…等麻煩事接二連三的來。現在不用這麼麻煩，只要在你電腦開機的時候，隨時都可以讓牠出來陪你，也可隨時請牠消失。本套PC寵物蛋裡共有小情人、另類雞和正義超人三種可愛造型，28種全新角色，10幾種豐富遊戲與全彩內容，飼養的方式與一般攜帶型的寵物蛋並無二致。玩家在遊戲或工作時，都可隨意飼養，並可在電腦關機前存檔，保持飼養記錄。



總代理：花道電腦有限公司
TEL：886-7-5872513FAX：886-75872511
URL:http://www.shower.com.tw/~netwolf/

大獎落誰家？？？

為了增加EA產品與台灣地區消費者的接近程度，美商藝電特別舉辦〈Dungeon keeper〉產品中文命名活動，受到大家熱烈的迴響！但由於經銷商的反應，且遊戲延遲上市過久，在一般遊戲雜誌上均已經以地城守護者為名，所以本公司經再三考慮之後，仍以原本的地城守護者為名。

不過為了感念玩家踴躍的參予，美商藝電仍在眾多的電子郵件、郵件、傳真中分別抽出五位幸運的玩家，分別為：台南/趙鴻榛、台北/劉日龍、泰山/林宗慶、彰化/徐鳴鴻以及台南/朱允中，本公司將於近期之內分別以電話或是電子郵件通知，並將於遊戲上市時致贈「地城守護者」(Evil is good) 紀念T-shirt一件，以感謝玩家對美商藝電的支持與愛護。

美商藝電股份有限公司
北市南京東路五段188號7樓
TEL：(02)7476588 FAX：(02)7476312



甫獲金學獎第一名的岡業資訊繼單字通、發音通後又一鉅獻—文法通，創新以動畫圖解各種英文文法，將文法變成看得到、感覺得到、學得到的輕鬆有趣課程。

該光碟蒐集所有英文文法，分門別類給予歸納整理，將繁雜的文法，簡化成24個主要類別及207項權威講解，讓你輕鬆掌握各種文法觀念，而且編撰系統化，可讀可查，兼具一般圖書及工具書的功能。



岡業資訊
聯絡人：游能專
住　址：台北縣新莊市五權二路26號七樓之一
TEL：02-2992713
FAX：02-2980590



人類的起源

進入電腦虛擬空間，探索人類千萬年演化歷史

本片集合世界各國考古學家數拾年研究的詳細紀錄，探討人類的進化過程，所研究的時間範圍遠達五仟萬年前。透過清晰的"人類歷史結構"之旅，使得人類進化之路不再離我們如此的遙遠。

本光碟以最新的電腦模擬技術(Morphing)，讓人類古老的祖先重現眼前，運用3D變形技術，將各時代人類間的演變過程，以播放電影的形式，簡易地呈現在你我眼前。資料的收集鉅細靡遺，包含30分鐘的影片，數百幅珍貴的歷史照片及詳細的考古解說，為一探討人類歷史的極佳參考資料。

除此之外，本片並包含一個精心設計的GMAE，讓您組成一支探險隊，深入蠻荒，探索那未知的世界。當然，片中也包含了許多小小的測驗，補充相關的知識。我們可以說這是一部古代的人類大全，也是充實現代心靈的百科全書。

研發：法國 Microfolie's Editions
總代理：皇統光碟科技股份有限公司
TEL：886-2-9063811
FAX：886-2-9030051
URL：http://www.cdbank.com.tw/



大易資訊將在每個禮拜六下午，免費開班教授大易中文輸入法，暑假期間參加者，還贈送每人一套最新大易三碼版CAI。只要兩小時馬上學會使用自如。即日起，歡迎各界人士踴躍報名。

報名專線：(02)8787-3133




轟動武林、驚動萬教之…霹靂幽靈箭發表會現場

[一手密探：苦力小編]

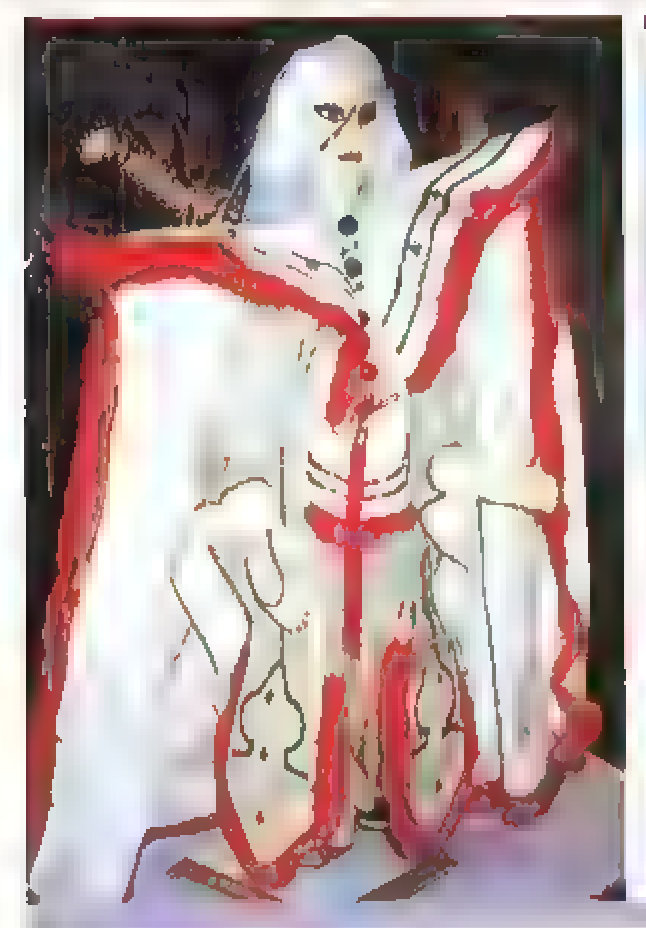


嘿！今兒個可有個大消息要向看倌老爺夫人們報告唷！就是讓玩家們苦候已久的霹靂幽靈箭終於上市了！相信這將會是令霹靂迷雀躍不已的好消息，因為霹靂幽靈箭這套遊戲可是未演先轟動，布袋戲在臺灣的歷史可是淵源已久的，上至達觀顯貴、下到販夫走卒，沒有年齡、學識、經濟的限制，一直是深受國人所喜愛的傳統文化，而今一躍上了電腦螢幕，以何種的方式來呈現其風貌，相信是所有玩家所好奇的，所以囉！苦力小編怎敢怠忽職守讓咱們的八卦專區唱空城哩！於是卯足了全力親探發表會場，以期能爲玩家挖掘出更精彩的報導，就讓咱們一同到霹靂幽靈箭的發表會場去瞧瞧吧！

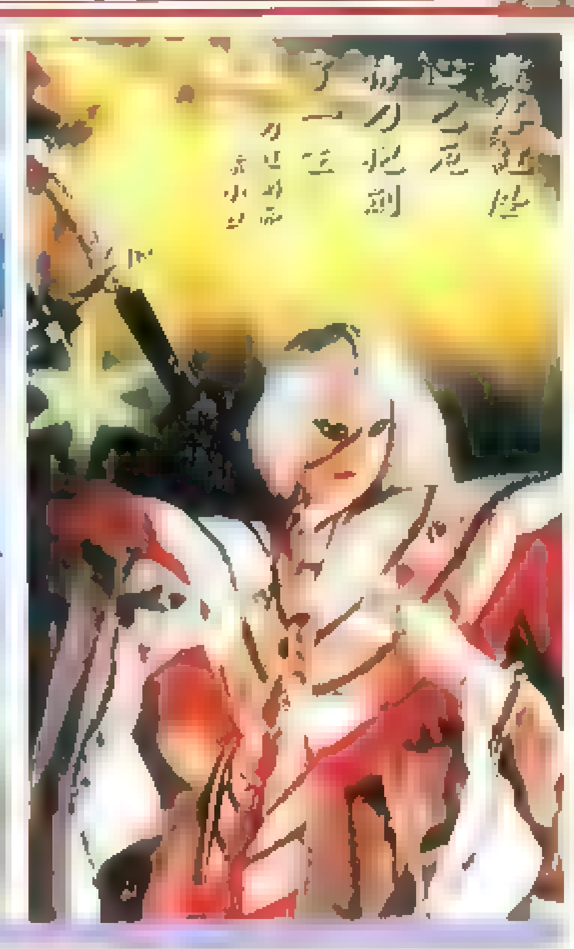


在會場中最引人注目的就是，霹靂幽靈箭劇中的布偶也到現場來坐鎮了，瞧瞧這幾尊平時在螢幕上活靈活現的角色乖乖的端立在架上，嗯！感覺還眞奇妙咧！趁著沒人的時候，苦力小編湊近的仔細瞧，哇！人偶的製作可還眞是相當精細，聽說每尊人物的製作成本相當不匪，要好幾萬塊呢！（不知道我偷摸的算一下，等會兒要不要賠錢哩？）爲了讓讀者們也能仔細的欣賞到人偶的風韻，苦力小編可是特別情商了一個半專業的攝影師（就是咱們雜誌社那個拙拙的企劃編輯啦！喔！不小心寫錯了，是帥帥的那個啦！），央求他一定要取好角度、排擠掉其他專業的攝影人士，用力的給他照幾張美美的相片，讓咱們的看倌兒能畫餅充飢，雖然無法瞧見劇中人物的本尊，不過看看照片倒也能望梅止渴一番。

說起布袋戲這項民間傳統的藝術，相信會







引起許多玩家的共鳴吧！尤其是現在網路上充斥著關於霹靂幽靈箭的大小八卦新聞，玩家對布袋戲的喜好可見一斑了，在咱們這回遊戲的發表會上，霹靂衛星電視臺的節目部經理黃文姬小姐就曾說道，有些對布袋戲非常狂熱的影迷們還曾揚言說：若他們擁護的主角在劇中消失的話，他們就會將攝影棚給炸掉說，所以當編輯群在撰寫腳本時，人物的刻劃、劇情角色的安排就要格外的用心去思量了，就不能像一般的編劇一樣隨心所欲的發揮了，不過霹靂布袋戲系列的架構都是黃強華先生所一手催生出來的，素還真、葉小釵、海殤君等等的劇中人物，都是藉由他敏銳的思考、細膩的筆鋒所營造而成的。而這次布袋戲與遊戲的結合，算是對傳統遊戲界的一大挑戰，因為這是前所未有的嘗試，玩家接受與否，對製作公司及霹靂電視臺都是相當嚴苛的考驗，不過相信霹靂幽靈箭優異的收視率，與製作小組嚴謹的設計態度，相信所產生的作品應該是不會讓玩家失望的吧！

苦力小編在發表會中除了卯足了全力吃點心之外，可也有專心的為讀者們打探最新的小道消息喔！除了遊戲的製作之外，霹靂公司還將與皇冠結合，將霹靂系列的作品改編成武俠小說問世，以饗更多喜好它的玩家們；除此之外，遊戲中所有的配音可也都是由黃文擇先生親自操刀獻聲的唷！所以玩家在遊戲中也可以清晰的聽到打殺、念白、嘶喊、咳嗽、對話等熟悉的口音，遊戲的整體表現可以說是相當的忠於原味，讓喜好霹靂系列的玩家能輕易的進入狀況，而對布袋戲不了解的玩家也能藉由遊戲所呈現的風格，對這項傳統的藝術有新的認識，這項將布袋戲與遊戲的結合算是為遊戲界開啟新的里程碑，也為傳統的遊戲製作開闢一條新的道路，讓喜歡玩PC GAME的玩家能品嚐到更豐富多變的內容。

說了這麼多咱們可不能忘了遊戲幕後設計的黑手（嘿！不是啦！是遊戲設計的舵手啦），那就是咱們太極工作室的程式設計師—陳中評先生，咱們來聽聽他怎麼說的吧！瞧瞧他是如何將遊戲和布袋戲攪和在一起的，他認為將遊戲與不同平臺的媒體合作，已經成為目前電腦遊戲製作的趨勢之一，像與電影的結合或者是較為傳統的與小說融合等都是很普遍的趨勢，而與布袋戲的配合則是一份全新領域的嘗試，剛好大霹靂公





司也有這方面的意願，來做這樣的努力，所以在這樣的機緣之下，雙方的人員經過多次的溝通協條之後，終於將這套難產的遊戲給催生出來了。

誠如之前所述，遊戲的腳本架構因考慮到玩家們對劇中人物的擁護，所以我們在企劃遊戲的腳本之時，盡量以維護劇中的完整性為主，但為了讓遊戲有更深的耐玩性，我們在前期的時候將遊戲的進行方向企劃為單線式的發展，但在後期的時候則改為多線路的安排，所以遊戲不單只具備了RPG的要素，也包還著養成、冒險等等的成份在裡頭，目的是希望讓玩家能玩到更富有樂趣的遊戲，不再是單調死板的打打殺殺而已，其實像這全新的嘗試對我們而言也是一向很大的挑戰，也衷心的希望玩家們會喜歡這樣的突破。



『1997多媒體暨行業別軟體展』

九月台北世貿軟體饗宴

由中華民國資訊軟體協會主辦的「多媒體暨行業別軟體展」，訂於九月二十日至二十四日，在台北世界貿易中心展覽館A區舉辦。向來以籌辦專業軟體展的中華民國資訊軟體協會，今年以更專業的市場區隔，集合不同領域的多媒體及專業軟體廠商，位大眾介紹多媒體的最新趨勢及研發的最新產品，另有為中小企業資訊化所設計的軟體套餐，提出多樣化的解決方案。

軟體協會理事長翁正雄表示：軟體應用已經深入日常生活，尤其在多媒體方面的使用更是廣泛，而一般企業的資訊化當然亦不可或缺，『普及軟體應用、推廣最新資訊』，是本次展覽的宗旨，希望藉由此次專業的展示活動，提高業者與民眾的交流，尤其對廠商而言，更是拓展商機的好機會。

此次展覽劃分了多媒體軟體區、多媒體電腦及週邊區、INTERNET/INTRANET區、行業別應用軟體區、資訊媒體圖書、軟體銀行特區、IBM專區等展覽區，共計390個攤位共同展示，內容包羅萬象應有盡有。

主辦單位與參予廠商亦設計及配合多項活動，如：『立即樂大換彩』、『你捐血、我送票』、『專題研討』、『有獎徵答』、『特價促銷』等，熱鬧非凡精彩可期！

『多媒體暨行業別軟體展』提供給您一個專業且豐富的資訊饗宴，歡迎各界踴躍參觀，相信一定讓您不虛此行，亦歡迎隨時上軟協網站，了解最新展覽動態。

軟協網址：http://www.cisanet.org.tw。
聯絡人：陳幸君
電話：（02）5363900分機251

下期預告 公司專訪

好康ㄟ道相報…

嘿！嘿！嘿！下一期啊！苦力小編將率領咱們大隊的讀者們去敲敲神鵰俠侶製作小組的大門，看看他們在並什麼门丸???也盤問盤問他們將咱們可愛的小龍女與多情的過兒折磨成啥模樣了，讓咱們一同看看他們在幹啥兒去…

下期預告 八卦新聞之花邊報導

最近聽『長江一號探子』回報，在北市忠孝東路某棟金光閃閃的大樓之中，有不尋常的貓狗叫聲，疑似小動物們集體遭受綁架，本該通知動物保護協會，但因事關重大：聽『×輪裡爾一號』的馬路消息說，該棟大樓內有國內著名的遊戲製作小組「DOMO」委身於此，於是軟世情報小組特召開緊急會議商討對策，一致決議通過派遣苦力小編當開路先鋒來一探究竟，看看是什麼樣的【阿貓阿狗】事件，欲知詳情的讀者們，請別錯過了下一期的八卦新聞－小勇者勇闖大魔窟。

文字：莊振宇
攝影：[illegible]
協力：王志維
器材：莊瀚宇

專訪Interplay Production：深入該公司偷窺



Interplay Production在臺灣也可算是相當有名氣的公司吧！筆者記得第一套在臺灣推出掛有該公司名稱的，就是有名的「決戰中國象棋」。自從那之後該公司又不斷成長，直到今天已經是一家相當大的遊戲發行商以及設計公司；也就是說，Interplay Production不但本身自己設計遊戲，還替一些本身沒有市場行銷能力的遊戲設計小組發行遊戲。

為了訪問該公司，筆者一行人來到位於洛杉磯（Los Angeles）南方的爾灣（Irvine）。爾灣是屬於加州橙郡（Orange County）的一部份，該郡政府於數年前破產，因此筆者記得當在96年五月來參加E3美國電子遊戲展時，該郡還是一片荒涼。不過據隨行的謝政憲先生表示，該郡五年來以飛快的速度開發中，許多的大型公司都開始將其總部搬到該郡。當筆者到達Interplay Production所在的地方時，發現果不其然，許多的辦公大樓林立，看起來真的是相當繁榮。

筆者一行人來到了Interplay Productnio的大門，正在等候公關部門出來接待時，四處張望了一下，發現了許多有趣的東西。首先，在大廳的一角陳列著一把椅子，經筆者仔細檢查之後，才發現原來是Interplay在推攝即將推出的Star Trek Academy中的道具，也就是艦橋上艦長的椅子。筆者本來就是Trekkie（星艦迷），對於有關於Star Trek的東西都相當著迷，因此不管說什麼都要坐它一下。筆者趁四下無人的時候，趕快將原本放置在椅子上的遊戲盒子全部都丟到一旁，然後趕快坐下，並且拍了幾張相片。筆者當時的感覺真棒，就好像變成了企業號艦長Juan-luc Picard一樣…

Interplay的大廳陳列了許多的獎牌，當然都是由各大遊戲公司所頒給Interplay的，筆者也看到了許多熟悉人物，如蚯蚓吉姆、還有MDK中的那個戴著狙擊鏡的主角。筆者看了一下獎牌，發現有許多的得獎遊戲的都是玩家們耳熟能詳的，例如決戰中國象棋、決戰西洋棋、魔石俘…等等的



• 這就是Interplay 的大門口，該公司一共擁有三幢像這樣的建築，雖然看起來不怎麼大，但是其實裡面相當的有空間。

不斷在設計着遊戲！



• 這就是Interplay的大門口，玩家們可以看到照片的右邊是接待處，而照片的後方則掛有巨大的Interplay 標誌，以及陳列著許多Interplay的獎牌。

遊戲，排得到處都是。像Interplay這樣擁有那麼多獎牌的公司，可見其在遊戲界所占的地位有多重了。

前來接待的是Interplay國際公關部主任Tamera DeGennaro，以及國際行銷部門的Cathy Harvey。由於筆者與Tamera及Cathy合作已有一段時間了，雖然並未見過面，但是感覺上總是沒有那麼陌生。在見面寒暄後，她們便帶著筆者的訪問團一行人到處參觀Interplay公司內部的設備。



• Interplay公司的另一景，筆者一行正在朝另一幢建築走去，以看更多不同的新遊戲。

由於Interplay是從去年7月才搬到這個新的辦公室，因此她們對於公司內部的通道等等都還不是很熟悉。只看到兩個人手上都拿著一張地圖，並且目不轉睛地一邊走並一邊參照地圖，深怕迷路了；其實，這也不能怪她們，因為，Interplay辦公室內部的格局很奇怪，感覺上就好像在走遊戲的迷宮一樣。首先，主要的通道都相當窄，約有一公尺寬而已，而且通道時常會分支到兩、三個不同的岔路。

• 玩家們可以發現，Interplay內部的設計相當奇特，許多的地方都漆上了紫色油漆。



• Interplay公司建築另一景。

由於interplay也是採設計小組制，而且一次有十幾個小組同時在設計十幾個不同的遊戲，為免互相打擾，因此在每一個小組之間的地盤都會有裝有電子鎖的門來將他們隔開。因此在所有的重要地點，都會有許多的門擋住道路。更絕的是，所有的門看起來都一模一樣，因此，如果對於路不熟悉，一定會在這裡面迷路的。

說到辦公室裡面的氣氛，感覺上更像是遊戲的地下城。筆者覺得相當奇怪，為何在所有的通道的

牆壁上，所漆的顏色都是紫色呢？令人有一股毛骨悚然的感覺。Temera表示：「本公司的老版Brian Fargo非常喜歡紫色，他對紫色有一種特別的感覺；因此當我們搬到新的辦公室時，我們就將所有的牆都漆成紫色，算是取悅老闆吧！」

當我們走到一個長廊時，Temera好像一臉迷路的樣子，找不到正確的通道。她說：「有時候我真希望我自己有遊戲中「自動繪製地圖」的能力，這樣我就不會在辦公室裡面迷路了。」

Tamera一邊走，一邊告訴著筆者一行有關於Interplay的歷史以及目前的狀況。她說：「Interplay是在1983年成立的，當時本公司是一家軟體設計公司；到了1987年，我們才開始以協助發行商的名義，幫一些其它小型的遊戲設計公司發行他們的軟體，最後到了1991年，我們才正式成爲一家獨立的遊戲設計以及發行公司。目前本公司爲多種遊戲平臺設計軟體，如Windows 95、麥金塔、Sega Saturn、Sony PlayStation、Nintendo 64等。本公司所持的座右銘是By Gamers, for gamers（玩家的公司、爲玩家而服務），因此，我們一向致力於設計出次世代的遊戲軟體。」她又表示：「在今年年初時，Interplay的一個部門Interplay OEM正式脫離了總公司，而成爲一家獨立的公司。Interplay OEM的主要任務，就是提供一些較小型的遊戲設計商，能夠藉著Interplay強大的市場行銷能力來發行其產品，讓他們可以專心致力於設計遊戲，而不必花費心力來擔心一些有關發行的瑣事。在Interplay OEM正式成爲獨立的公司之前，他們已然發行了三百多個由外面不同的遊戲設計公司所設計的遊戲。你們可以從這裡發現，Interplay的市場行銷能力是不容忽視的。」

Cathy Harvey告訴筆者一行人，Interplay於1995年度收購了世界有名的Shiny Entertainment公司，該公司創造了數個有名的人物，例如蚯蚓吉姆等人物。該公司在創造出一個人物後，不但會推出電腦遊戲，最後該人物還會在電視上以卡通系列的姿態出現。「Shiny所創造的人物都很受小孩子們的歡迎。」Cathy表示。在卡通推出之後，當然許多的周邊產品也隨之推出，無論是T-Shirt或是鉛筆盒等等，只要印上了Shiny Entertainment所創造的人物，就會賣得很好。『他們是一群創造打動人心人物的設計師！』Cathy表示。在1995年，Interplay也成立了一個叫作VR Sports的部門，專門推出一系列使用最新的3D科技爲顯示介面的運動遊戲，他們與英國有名的Gremlin公司合作，推出了足球、網球…等等的運動遊戲。另外Mac Play則是Interplay旗下專門推出麥金塔遊戲的部門。「我們是在北美地區第一的麥金塔遊戲發行商。」Temera表示，「基本上由本公司所推出的遊戲，大多都會被移植到麥金塔上面，對於麥金塔一向缺少遊戲軟體這個問題，相信經由我們的努力之後，一定可以得到解決。」

『我們在教育軟體上面也有占有相當的地位。』Tamera表示，『在1996年，我們成立了Brainstorm公司，它是一個專門推出幼兒教育軟體的公司，目的就是爲了要讓幼兒們可以在使用軟體的同時，學到一些重要的技巧。』Temera繼續說：『Interplay在世界各地都有分公司，我們致力於全球的遊戲軟體發展，並且對於世界各地的市場狀況也都相當注意，因此我們的產品通常在全球發行時，都會賣得相當不錯。』

說著說著，筆者突然看到有人光著腳在公司裡面走來走去，筆者感到相當驚訝，Interplay也算是全球知名的大公司，對於企業形象應該相當重視才



●每天早上十點鐘，這一輛餐車就一定會準時地來到Interplay的門口，這時許多員工就會放下手邊的工作，跑出來買吃的東西。

對，爲什麼可以允許員工打赤腳，在公司裡面大剌剌的走來走去呢？Temera DeGennaro笑著對筆者說：『你剛剛看到的那個人叫作Rusty Buchert，是Starfleet Academy的製作人，我們等一下將會去見他。他這個人對於工作是相當重視的，由於我們現在正在趕著要推出Starfleet Academy，因此你可以知道他現在有多忙；也就因爲如此，他乾脆也就不回家了。我們公司在一樓設立了洗澡間及一個有許多床的房間，目的就是讓在趕遊戲的設計人員可以不必回家；Rusty一定是剛剛洗完澡，正在回到他辦公室的路上，所以打赤腳比較方便。』

由於Interplay的辦公室是位在兩個大樓之中，因此我們時常要在兩個大樓之間走來走去。筆者突然看到有一大堆人圍在外面，不知道在幹什麼，因此筆者也跑過去看看熱鬧，原來是那邊停了一部餐車，正在那邊賣吃的。Tamera跟筆者說：『每個早上這個時間，那一部餐車便會開到我們的辦公室前面，久而久之，全公司的人都知道了，因此每天早



• 筆者一行正在又貴又吃不飽的高級義大利餐廳，雖然今天筆者與 Temera 是首次見面（Cathy Harvey則在去年E3時與筆者見過面），但是我們大家卻相當得談得來。

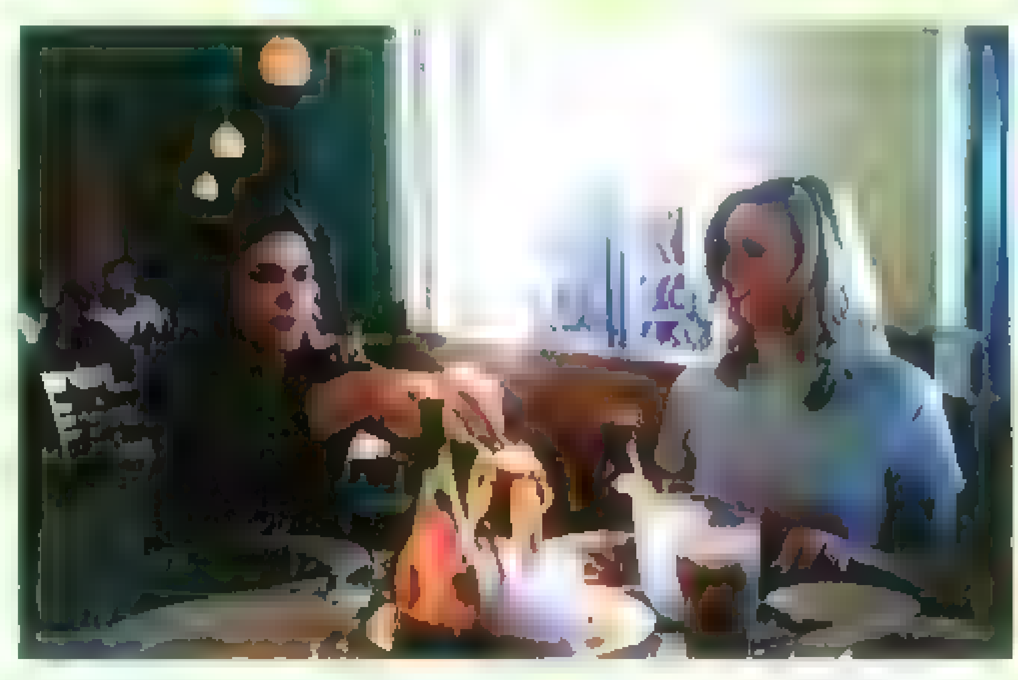
「每到這一個時間，不論大家手邊有什麼工作，都會先放在一旁，然後跑到外面來買吃的。如果說有時候餐車晚到了，你就會看見很多人在那邊呆呆地等，相當地有趣。」當我們走過去的時候，Temera對著那群人大喊：「你們要上新聞啦！看看你們的吃相，大臉要丟到國外去了。」令筆者感到相當好笑。

筆者回到辦公室後，便去看了許多的遊戲製作人，並且看看Interplay即將要推出的遊戲產品。每一個遊戲看起來都相當不錯，這也難怪Interplay自稱今年將是他們最成功的一年。每一個遊戲製作人都相當熱心地對筆者一行人介紹遊戲的內容，將在以下一一地由筆者介紹。由於這些遊戲在目前都還沒有完成，因此在還未能Super New File中介紹，而是將以筆者記錄製作人所說的話，再加上筆者一點的評論之方式來介紹。Interplay在工作中最令筆者難忘的，就是除錯的方法。當他們在寫遊戲程式時，都會加入特別的程式碼，讓每執行一段時，就會顯示出文字，告訴使用者目前程式在做什麼。寫過程式的人都知道，如果能夠追蹤程式的執行流程，除錯就會相當容易。Interplay的做法是每一台電腦上都連接著兩個螢幕，一個彩色、一個單色，彩色螢幕上所顯示的，就是玩家即將會看到的遊戲畫面，而單色螢幕上則是顯示程式目前的狀態，例如程式目前正在放電影、或是程式目前偵測到哪一個鍵被按下了，反正每一個小動作都會在單色螢幕上顯示出來。

• 這就是 Sue Ganz，操 Interplay國外版權生殺大權的人。她與筆者談了不少有關於盜版的問題，令筆者相當不好意思。

中餐時刻到了，Interplay的人員相當地客氣，帶著筆者一行人到外面吃飯。在吃飯之前，我們見到了負責亞洲版權的Sue Ganz，臺灣的玩家能不能夠玩到一個Interplay的遊戲，一半要看臺灣的代理商願不願意代理，另外一半就要看Sue開出來的條件能不能夠讓臺灣的代理商接受了。在問候兩句之後，Sue就跟筆者說，她正在寫一篇有關於亞洲的市場調查，因此想問問筆者對於臺灣地區遊戲盜版的看法，筆者當然趕快發揮愛國心，為臺灣說話，告訴她目前臺灣的盜版已經相當少了，但是，當我們談到所謂的〝大補帖〞的問題時，筆者無法否認，並且覺得相當丟臉。Sue告訴我說，她就有過很多的臺製大補帖，上面有很多Interplay的遊戲，更是讓筆者萬分丟臉。臺灣以前在美國人的眼中是海盜王國，沒想到這麼多年後，卻仍舊留給他們這種印象。

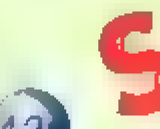
更令筆者覺得顏面無存的，就是她連臺灣人稱大補帖的暗號DBT都知道。美國的互動電子軟體協會（IDSA）在去年的一份報告中就指出，美國遊戲界一年由於盜版損失了1.2億美元，而最主要的盜版地區就是大陸、臺灣、香港，真是丟臉丟到美國來。希望一些製造大補帖的人好自為之，不要破壞臺灣人在國外的名聲。



• 國際公關部主任Tamera DeGennaro正在好好的享受義大利麵，而Cathy Harvey則正在與隨行的謝政憲先生交換有關亞洲遊戲市場的心得。

基本上Interplay的人員對於本刊相當尊重，在知道筆者即將前往訪問後，他們就開始準備，不但所有的遊戲製作人都到齊了（一般來說，美國遊戲公司的製作人很少在公司裡面），而且訪問的行程也都準備好了。因此筆者一行的訪問相當愉快，也獲得了許多新遊戲的資訊，可以報導給臺灣的玩家們瞭解。





POWERBOAT



• Powerboat預設的外盒包裝圖形

筆者一行人來到了 Powerboat 的製作人 Jeff Barnhart 的辦公室中。Powerboat是一個水上的快艇遊戲，玩起來感覺上與任天堂64的Waverace差不多。

「基本上，我們這個遊戲推出時我們將會叫它Powerboat，但是我們正在與許多的廠商洽談，將他們的名字加在遊戲的名字上，就好像賽車的贊助商那樣。因此真正的遊戲推出時，很可能會使用Yahama Powerboat等等這類的名字。」Jeff Barnhart 表示，「許多水上運動者都知道，駕駛水上快艇的感覺相當刺激，但是也相當危險。因此，玩家在玩這個遊戲時，將會感受到更高的刺激感、更快的速度、並且比真的快艇更多的特技。最重要的是，玩家不會淋得全身濕濕的。」



• Powerboat 的製作人Jeff Barnhart正在展示遊戲內容給筆者一行看。

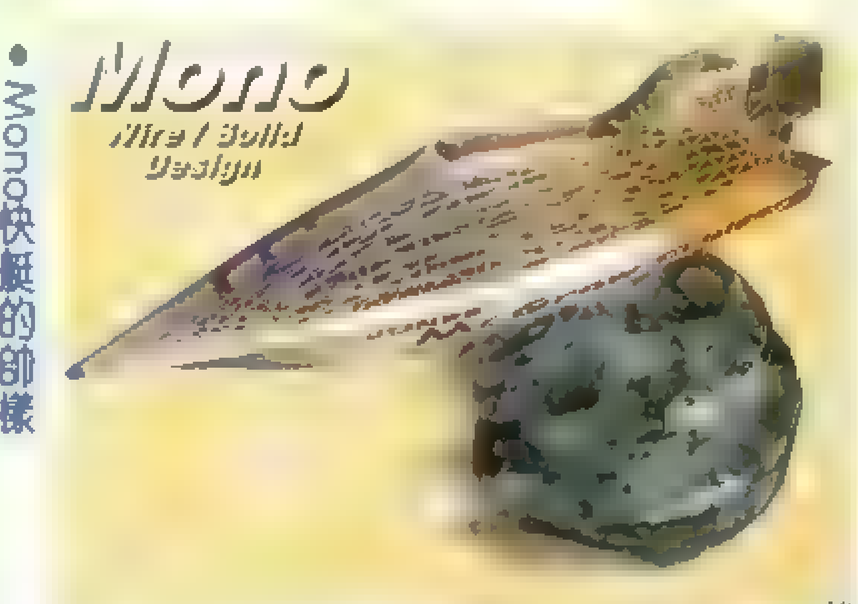
「這是一個即時的競速動作遊戲，玩家將在一個「真實的世界場景」中奔馳。」Jeff說道：「遊戲中的波浪效果、真實的物理模擬、水上倒影的材質效果、以及3D立體音效，都會讓這個遊戲帶來莫大的臨場感。雖然說遊戲的場景相當真實，但是我們卻不敢稱本遊戲為一個真實模擬遊戲，因為遊戲中許多的情況，都是在真實世界裡無人敢嘗試的，例如超級的跳躍特技、或者是高速穿過一連串的牆壁以抄捷徑，或者是狠狠地撞向對手的船。無論是那一種特技動作，在遊戲中都可以為玩家們帶來享受，但這些在真實世界中，都可以算是一種自殺的行為。」

玩家在遊戲中將有兩大類的快艇可以選擇，分別是Monohylls以及Catamarans。每一種船型都更可搭配三種不同動力的引擎，不同的組合將會帶來不同的遊戲享受，有一些組合的操控性較好，有一些組合的動力較強，當然，不同的組合在遊戲中也可以進行不同的特技，如果玩家想要穿過木製的看版來抄捷徑，則必須要搭配最強的引擎才能成功地撞破木牆；如果玩使用動力較小的引擎，不但木牆不會破，反倒是玩家的腦袋將會被撞掉。

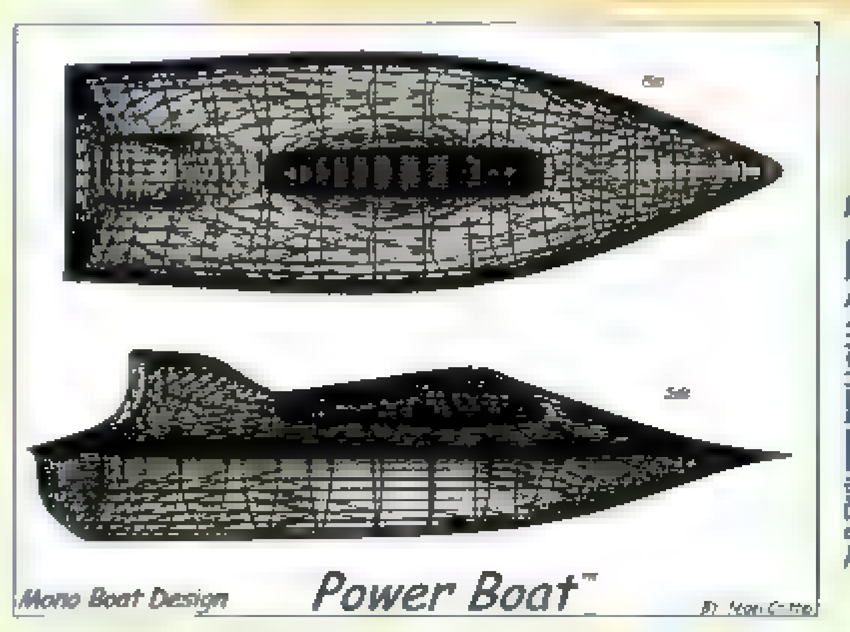


• Kat快艇的帥樣

「我認為Powerboat比其它的競速遊戲要強的，就是遊戲中玩家與環境的互動程度，Jeff興奮地表示，「遊戲中的背景不像其它的遊戲一樣只是單



• Mono快艇的帥樣



• Mono快艇外型藍圖設定

純的背景，而是與遊戲的進行方式有著莫大的關係。遊戲的背景不但相當真實，而且在背景上所發生的事件，將會改變玩家賽船的方式；例如有時候背景的街上將會出現警匪鬥車的情況，過一陣子後玩家可以會發現匪徒的車子被警車撞到水裡面，於是撞翻的車子浮在水上便成爲了玩家賽船時所要閃避的障礙。許多在遊戲中所發生的事件，將會增加遊戲的趣味度。」

筆者問道，不知道本遊戲會不會特別支援MMX處理器，Jeff表示：『由於MMX裡面增加了快取記憶體，因此遊戲本身在MMX上面會跑得比較快，但是遊戲本身卻不會特別支援任何的 MMX 功能。不過，我們的確想過推出 MMX 版本的可能性，不過那將會在遊戲推出之後，我們才會作此一決定。目前我們所知道的是，我們會推出3D加速卡版本的遊戲，因此如果玩家有3D加速卡的話，那遊戲的圖形將會變得相當棒。』

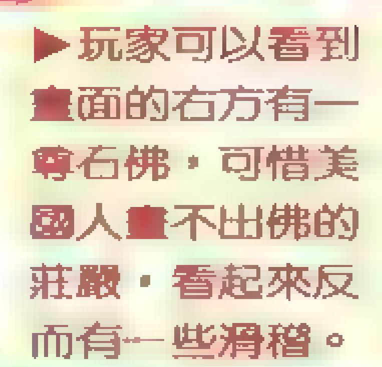
Jeff示範了數個跑道給筆者看。筆者發現，每一個跑道都有其不同的特色：有一些跑道是屬於環狀的，也就是說玩家會在一個封閉的跑道上面奔跑，並且會經過同一的地方數次；但是，遊戲中也有一些跑道是屬於直線式的，例如在一條河流上面，玩家就等會沿著河流一路賽下去，因此，在跑道的類別上也將會隨著背景的不同而改變。基本上，遊戲在目前階段只有6個跑道可以玩，因此，Jeff一一地示範了這六個跑道給筆者看。的確，每個跑道都有其不同的特色，而且都會有白天以及晚上兩種版本，筆者將一一介紹

日本

第一個所示範的就是日本的跑道，在這裡可以看到在跑道的兩岸，有許多的大型的電視廣告牆（大概是受到了電影Blade Runner的影響），並且當玩家在進行跳躍時船掉到水中的一瞬間，將可以看到水底的水族館。在跑道旁筆者也看到了日本的新幹線從旁飛馳而過，而且在這一個跑道中，玩家將可以衝過廣告牆來抄捷徑。在天上許多的氣球正在空中飛著，也許是熱氣球吧！因爲當筆者看到晚上版本的日本跑道時，天空上面的氣球吊著許多的燈飾，看來相當地漂亮。

◀日本式的寺廟

▶東京都內的一景，百貨公司的看版還有吊飾都傳出了日本的氣息。

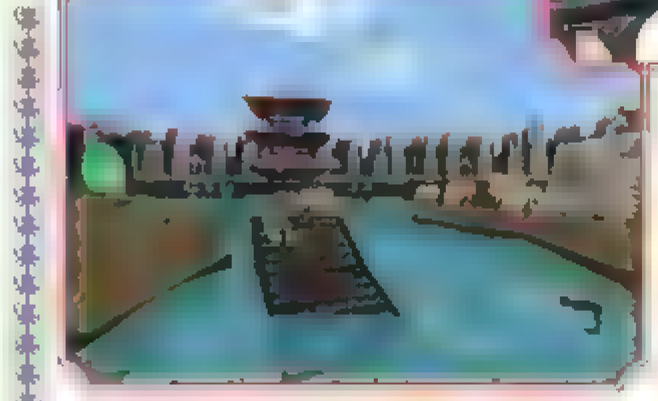


▶玩家可以看到畫面的右方有一尊石佛，可惜美國人畫不出佛的莊嚴，看起來反而有一些滑稽。



▼從船內視角進行遊戲的情況，玩家可以看到天空上的卡通圖形氣球，這是日本跑道所獨有的特色。

▲如果玩家想要的話，也可以從水底下的攝影機來觀看比賽。



▲畫面上的塔可以讓玩家輕易地知道跑道位在日本，跑道上的跳板在加上之後的大彎道，是本關的一大挑戰。

[illegible]

在紐約的跑道中，玩家們將可以看到警匪追逐的情況在場景中發生，到最後匪徒的車子更會衝入水中，成爲玩家的障礙，有時候玩家也可以看到油輪以及航空母艦正在穿梭的情形。更令人感到不可思議的是，玩家可以駕駛著快艇，衝入地下鐵的鐵軌，將其當作一條捷徑；還有一些精彩的情況，如紐約的中央公園中，玩家可以看到殺人的事件等等



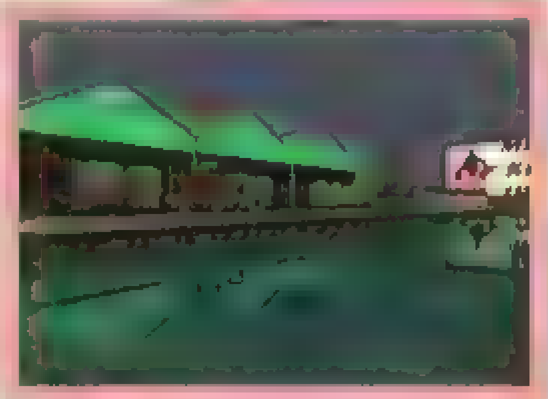




誇張的場景。不過最重要的是，紐約跑道的場景中到處都充滿了塗鴉，充份表現出了紐約的氣息。

美國大峽谷

這一關的跑道只是屬於直線型的，也就是說不是環狀的跑道。兩旁的峽谷相當壯觀，而且時常會有落石從上面掉下來，玩家必須要四處閃躲，可說是相當驚險。在河流的某處，玩家還會看到水壩，如果說玩家故意或是不小心去撞水壩的話，水壩將會被撞壞，到時候大量的水流裡面湧出來，玩家就更難縱駛快艇了。在場景中玩家還可以看到具有美國西部特色的一些建築物，例如死鎮等；但是到了晚上，玩家可以看到整個鎮都在燃燒，將整條河照得通明。



▶目前水面上看起來相當地平靜，但是等到遊戲推出時，玩家就會發現水面上的浪花其實是相當大。



◀工業港口關的一景，玩家可以看到水面上的倒影效果設計得相當的好，在畫面中的怪手也會隨時地移動來阻礙玩家。

工業港口

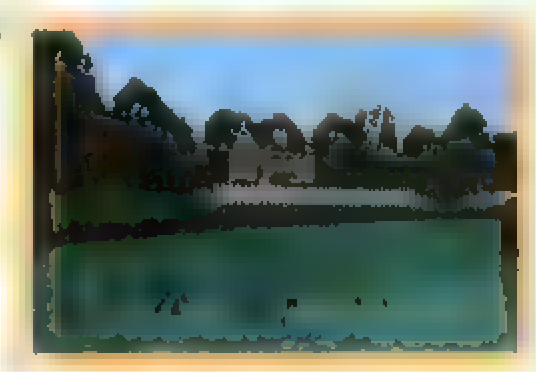
在這個場景中，玩家不但可以在海港上面賽船，而且還可以在許多的秘密排水管中穿梭；不但如此，玩家還必須閃避由跳板木條所構成的障礙物。天空中隨時都有直升機到處飛，尤其是晚上的場景，不但直升機上面的燈點綴了黑暗的天空，在海港旁邊的燈塔，也照亮了大部份的港口。在海港旁邊的巨型運貨怪手，也是玩家在這個跑道所要注意的障礙物。

[illegible]

在河岸兩旁的熱帶雨林雖然漂亮，但是玩家則必須要隨時注意砍樹的人，他們利用河水的力量將砍下來的圓木送到下游，因此在這一個跑道中，玩家必須要隨時閃避滾滾而來的木頭。還有玩家絕對想不到，古老神秘的亞馬遜河中到底住了什麼生物，搞不好有一隻大水怪突然浮出水面也不一定，更刺激的就是，在這一個跑道中除了急流外，還有不少的瀑布，如果從瀑布飛出去下降時落點不好的話，那可是會撞到石頭的喔！兩岸旁邊的土人部落也是本關一個相當吸引人的景致。

英國鄉村

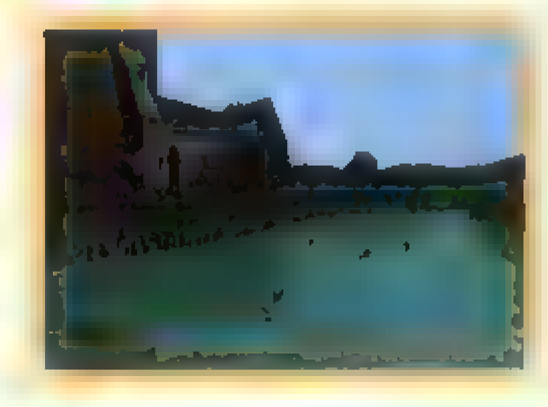
河岸兩邊的古英國式古堡相當地氣派，讓筆者一直都忘不了。浮在水面上的木頭也是本關的另一特色，由於這一關算是較後期的關卡，所以在難度上相當不容易，玩家必須要具備相當的技術，才能夠巧妙地閃避木頭，進而安全的通過浮木區。玩家也可以在跑道兩旁看到各種不同的農村動物，相當地有趣。



▲風車、籬笆、房屋、樹木，勾勒出了英國鄉村的氣息。

▼一座英國農村的莊園，樹立在草原之中。





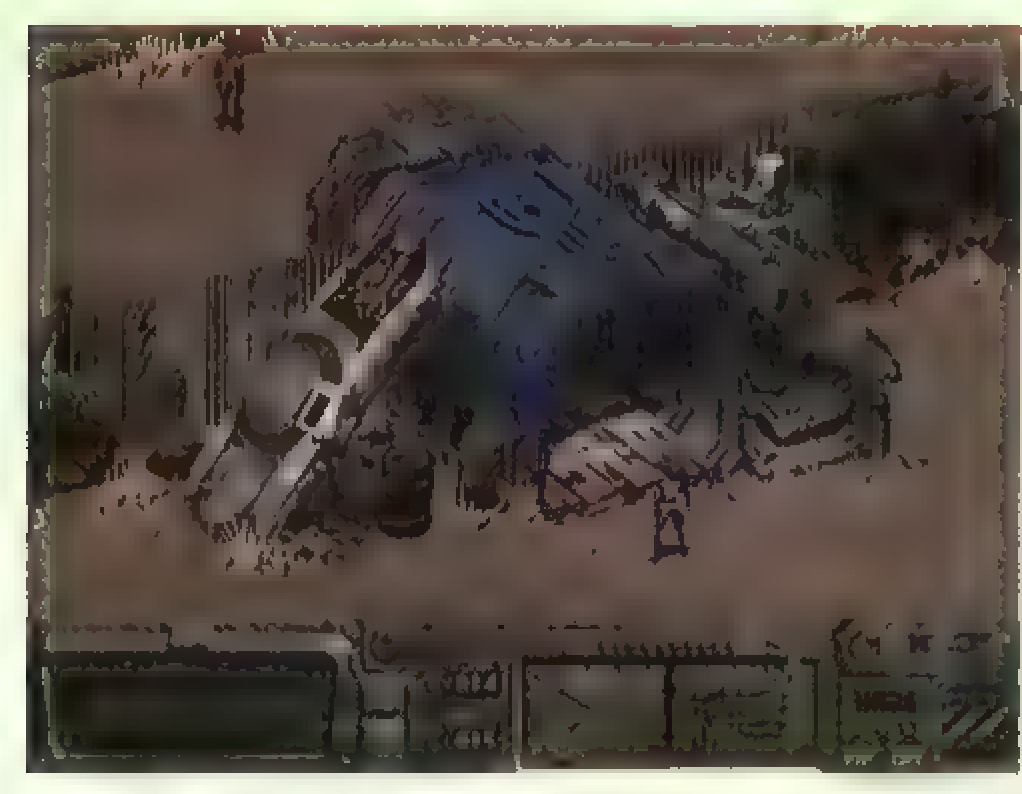
▶英國鄉村，跑道旁玩家可以看到一座教堂。

結論

Powerboat的3D引擎以筆者的觀點來看，算是相當不錯，在物理效果上也模擬得相當良好；在競速類遊戲類來看，算是一個相當與眾不同的遊戲。本遊戲目前還在相當初期的設計階段，據Jeff表示，本遊戲將會在PC以及PS上推出。至於預訂的推出日期尚未決定，但是預定的設計時間約為7個月，所以本遊戲筆者估計會在聖誕節左右。據 Jeff 表示，本遊戲將支援八人同時網路連線遊戲，在網際網路上也會有伺服器，讓玩家們可以連上線來進行遊戲，可說功能相當地完全。本遊戲主要的設計商是英國的Eastpoint遊戲公司。

Fallout

A Post Nuclear Role Playing Game

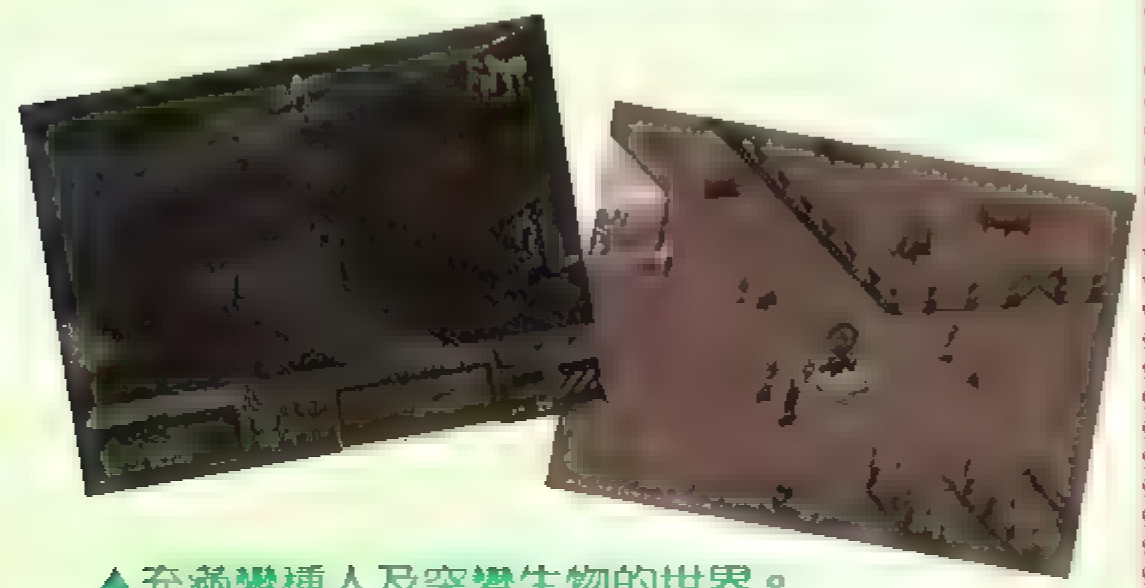


筆者一行來到了Tim Cain的辦公室，這一次我們所要看的就是Interplay即將於今年暑假推出的RPG大作Fallout。這一個遊戲的製作人相當有名，以前由EA所推出的一個叫作Wasteland的遊戲就是由其所設計。筆者看了一下遊戲的開場畫面以及遊戲本身的內容之後，發現本遊戲與筆者以往接觸過的遊戲迥然不同，其風格相當特殊，令筆者印象深刻！以下為各位玩家詳細的介紹。



▲Fallout 的遊戲設計人員正在展示遊戲的內容。

「遊戲的背景時代是設在一個全球性的核子大戰之後。」Fallout遊戲製作人Tim Cain向筆者一行表示，「在那一場大戰之後，全球的人口幾乎全部都死亡了，至於一些倖存下來的人，也因為受到了輻射線的影響而產生基因突變，成為所謂的變種人（Mutant）。玩家所要扮演的遊戲角色是Vault-dweller的一員，顧名思義就是在核子大戰時住在地下防輻射槽，而沒有受到輻射線感染的一員。我們的主角由於某種原因，被逼離地下槽來到外面的世界：一個充滿著變種人、輻射線、幫派、以及暴力的世界。玩家在遊戲一開始的第一個任務，就是要找到一片可以代替淨水系統處理器的晶片，不然的話，所有的Valut-dweller都會因為沒水而死亡。」



▲充滿變種人及突變生物的世界。



▲Fallout製作人Tim Cain正在播放遊戲的開場電影。

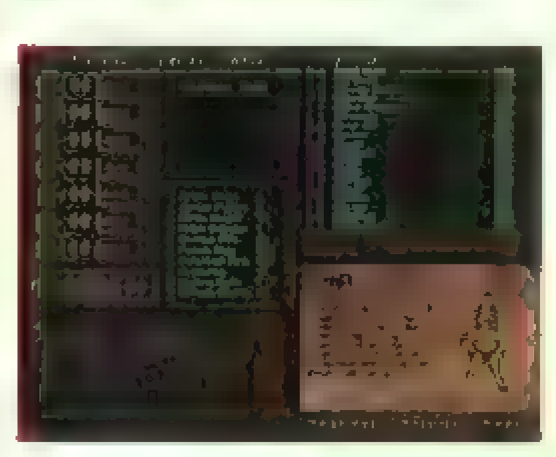
遊戲的開場動畫相當地怪異，背景音樂是採用60年代的音樂，畫面則是使用黑白的顯示方式。開場動畫的主要內容是一支電視廣告，廣告內容大概就是有關原子戰爭，要求每一個人都預先在地下原子避難所預定一處位置；接著就是一些充滿著戰爭的電視宣導片，例如政府的徵兵廣告等等…。整段動畫給人的感覺就是Apocalypse的世界即將到來（Apocalypse的世界，就是指經過全球性的核戰之後的世界，所有的一切，文明、科技、人文都全部毀滅，留下來的僅是一處處的廢墟，以及生存者之間的爭鬥…），而這也就是遊戲的主要背景。由於這是一個專門設計給成人所玩的遊戲，因此遊戲中許多的地方都有著三十年前的感覺，年紀較小的玩家可能會不太喜歡這個遊戲。



▲這一張就是在遊戲中廣告“地下避難所”的廣告傳單。

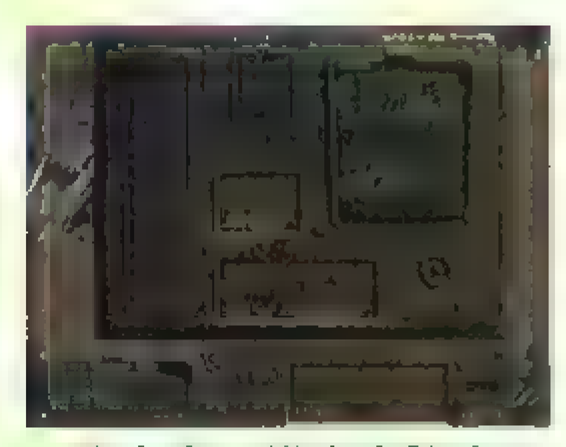


▲遊戲中的裝備選單。

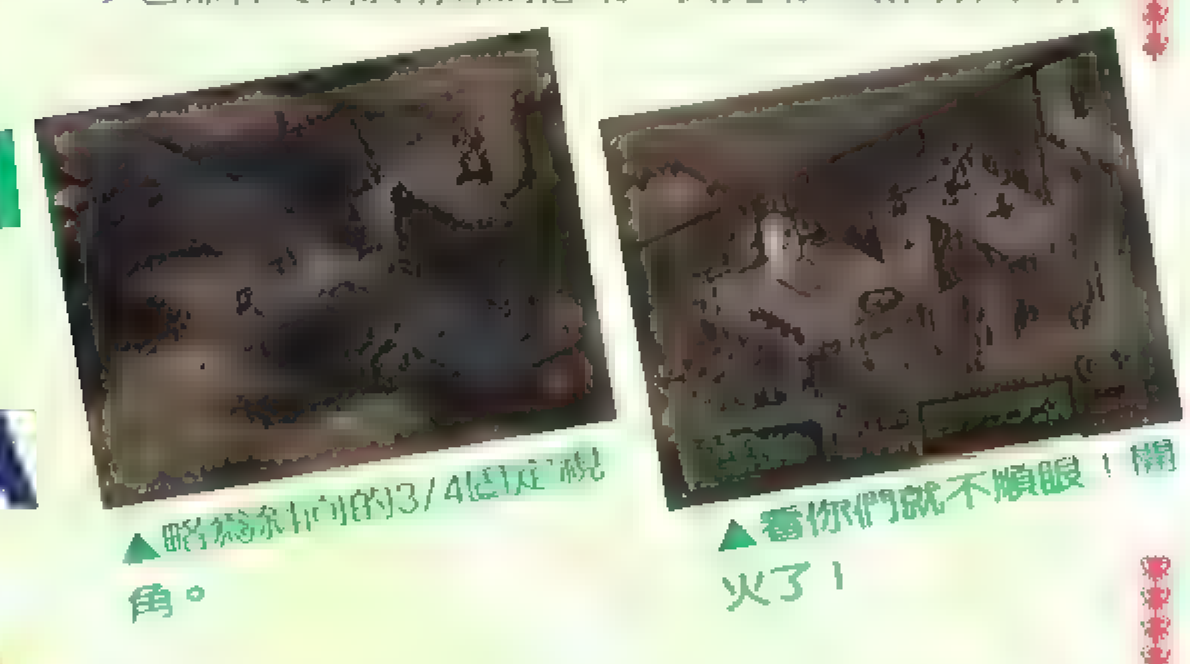


▲角色的狀況查看介面。

「遊戲的人物屬性系統相當複雜。」Tim Cain一邊按著滑


▲身上有一堆火力強大的武器哦！

鼠，一邊解釋著：「遊戲中每一個角色的屬性都不相同，而基本的屬性則是玩家在遊戲一開始的時候就決定的，電腦本身會在遊戲一開始提供玩家預設好的屬性組合讓玩家選擇，但是玩家也可以自己設定所有的屬性。玩家可以改變的基本屬性有體力、智慧、能力、耐力…等等常見的屬性值，不過這還不是本遊戲的特色。在Fallout裡面，我們認為與其它遊戲不一樣的地方，就是玩家可以在自己的角色上面設定二到三組「特別遺傳」。由於遊戲的世界是核子污染的世界，就算是主角們都住在避難所中，多少也都會受到放射線的感染，因此某些基因會產生


▲略為斜向的3/4固定視角。

▲看你們就不順眼！開火了！

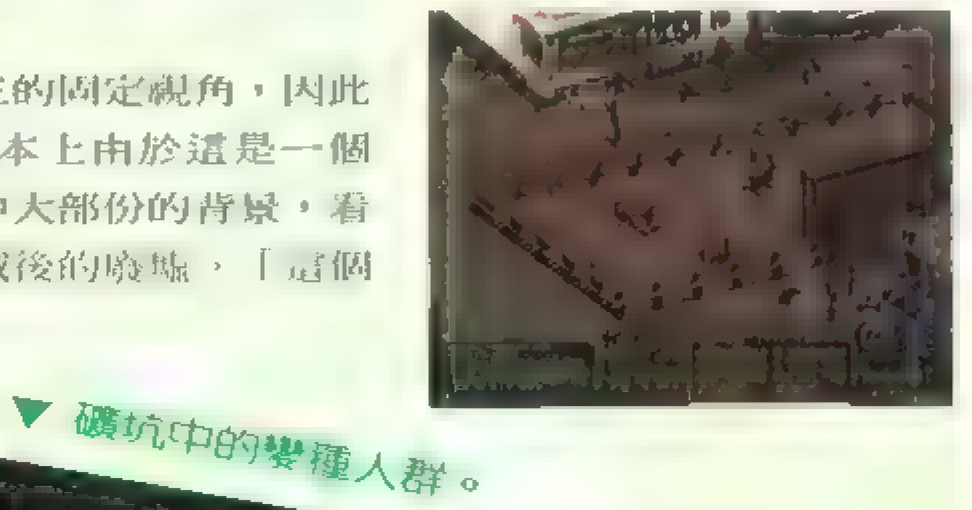
突變，可以給每一個人不同的能力；但是這一些能力有好處當然也有壞處，例如玩家如果有爆發力的能力，可以在很短的時間內使出數百倍的力量，相對地在遊戲中也會有不定時的失去力量的危險。這一些能力可說是遊戲中最強的的能力，但是相對地也會對玩家帶來威脅。」

遊戲本身採用的是四分之三的固定視角，因此遊戲背景的圖形相當漂亮。基本上由於這是一個Apocalypse的世界，因此遊戲中大部份的背景，看起來都好像是高科技產物被毀滅後的廢墟。「這個遊戲是屬於角色扮演類型的遊戲，因此遊戲的玩法與一般的RPG遊戲非常相似。」Tim Cain說道「基本上玩家要到處與遊戲中的NPC談話，盡量取得許多的訊息，這樣才能有助於玩家通過遊戲的一些地方。」

筆者發覺這個遊戲有一個相當奇特的地方。一般來說，在許多的RPG中，畫面都是以主角為中心而移動，也就是說，玩家只能夠看到主角身旁的東西；但是在Fallout中，由於玩家一次可以操作許多不同的人物，因此遊戲是採用大場景的方式進行。在這一個大場景中，不論遊戲的主角身在何處，玩家都可以自由移動遊戲畫面，就像終極動員令的方法一樣；所有玩家操作的人物，都可以同時位於大場景中不同的地方，分頭同時進行不同的事，就好像在終極動員令裡面，玩家可以同時操作不同的單位去做不同的事是一樣的道理。

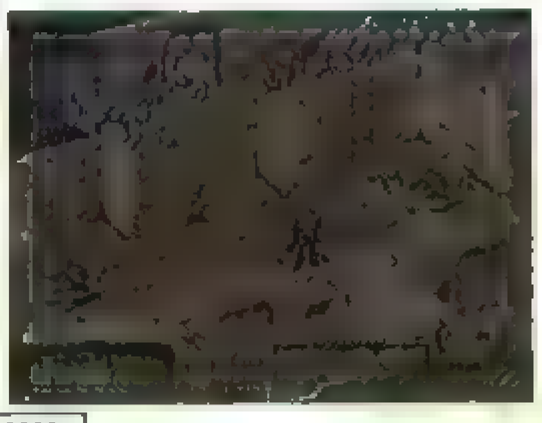

▲噴火槍是遊戲中具有威力的武器。

「遊戲的戰鬥模式也是目前RPG中少見的。」Tim Cain得意地表示：「在許多RPG中，切換入戰鬥畫面是最常用的方式，不然就是直接在地圖上面進行即時戰鬥。我認為這一類的遊戲在戰鬥時，最好是不要切換畫面，直接在地圖上進行戰鬥，比較能夠給玩家一種臨場的感覺；但是我又認為即時戰鬥不太適合RPG，因為輪流制的戰鬥較能夠讓玩家選擇使用不同的技巧，而不只是硬拼而已，因此我將兩種戰鬥模式的優點合而為一。在遊戲的一般模式時，所有的事件都是即時性的，但是只要玩家一進入戰鬥的情況，遊戲就會切換進入輪流的模式，

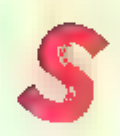

▼礦坑中的變種人群。

◀玩家將可以與世界中所有的東西產生互動關係，也可以開槍把牛打死。

▲落單了。

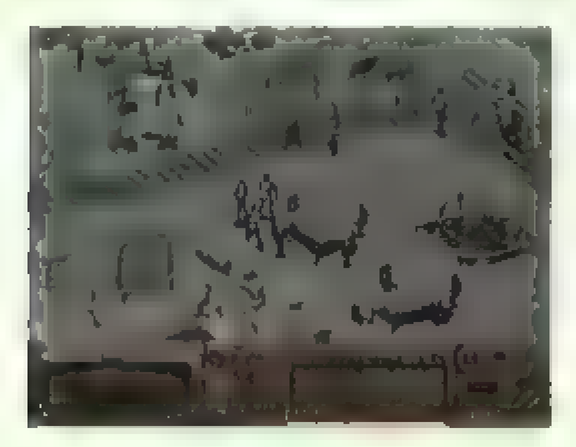

▲看來情形不妙…


◀人物被幹掉時的分解動作。



這樣一來，玩家可以充份利用地圖上的各種地形來作戰，如此也增加了遊戲戰鬥模式的變數，讓戰鬥玩起來每一次都不盡相同。」

遊戲中提供玩家一個選項，讓玩家可以自行設定遊戲的暴力程度。如果玩家不喜歡暴力的話，只要將暴力選項調到最低，那戰鬥時陣亡的人就只會倒在地上而已；反之將暴力程度調到最高的話，那人死掉時不僅是會血濺五步，而且會肉塊橫飛。由於遊戲的劇情設計得相當精密，因此就算在戰鬥模式時，畫面上的角色也都會互相講話，有時候玩家可以在戰鬥時敵人所講的話中，得到相當重要的訊息，還有人物的屍體會留在原地三天，三天之後若玩家回到同一個地方，屍體就會不見，但是玩家還是仍舊可以看到地上的血斑，相當地具有真實感。


▲今天晚上吃些什麼？

遊戲也內建自動繪製地圖的功能，因此玩家不必擔心會在遊戲中迷路。在冒險途中，時常可以得到許多不同的寶物，一些寶物有著增加地圖功能的作用。例如玩家如果在遊戲中得到動作偵測器，那地圖上就會出現許多紅點，代表著敵人所在的地方；如果得到掃描器的話，地圖上也會出現陷阱的所在位置，功能可說是相當強大。

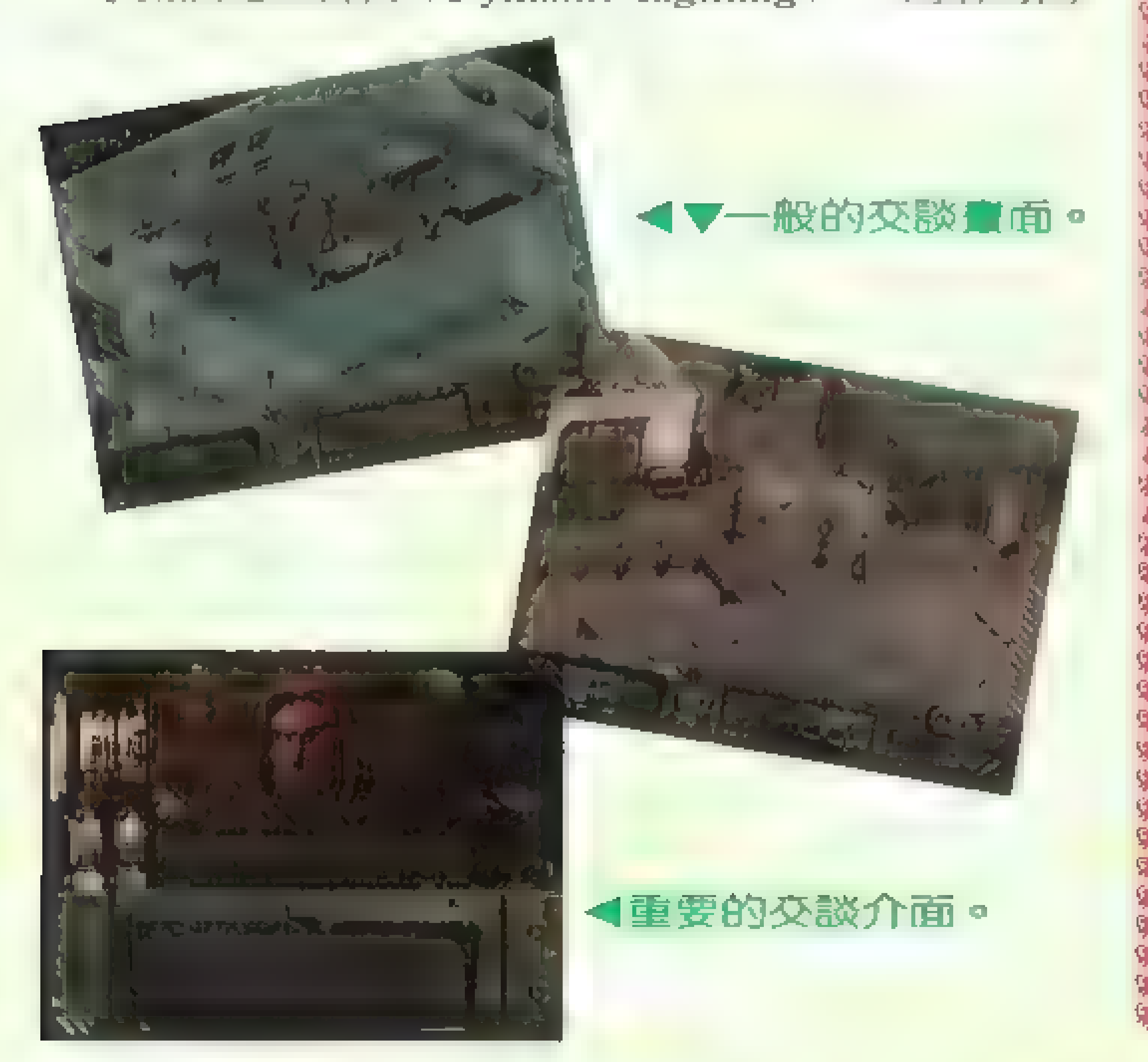
『遊戲中的時間變幻與真實世界一樣。』Tim Cain說道，『不管玩家是否正在動作，遊戲中的時間都會毫不等待地流失；也就是說，遊戲本身也分白天及晚上等不同的時間。在本遊戲中，我們使用了動態光影科技（Dynamic Lighting），隨著時間的不同，玩家可以發現地圖上的光線強度隨時在變；到了晚上時，地圖將會變得非常陰暗。不過我們在主角的身旁四周都打上了一圈光線，因此玩家在晚上時，也不是完全都看不見四周的。當然，到了晚上，我們的主角也需要休息，如果遊戲中的角色太久不睡覺的話，那他們的生命力就會開始減少，直到死亡為止。』

『遊戲的故事相當複雜，而且充滿了許多進退兩難的難題，可以讓玩家深深的思考。』Tim Cain表示，『就像在第一個任務中，玩家雖然找到了可以救活自己地下同胞的淨水晶片，但是若玩家把這塊晶片拿走的話，原本擁有這一塊晶片的人都會死亡。這時玩家就必須要作一個相當重要的決定，到底是救自己人呢？還是要救另一群人？遊戲中有很多地方都也這種讓玩家兩難的地方，值得玩家好好的深思。』

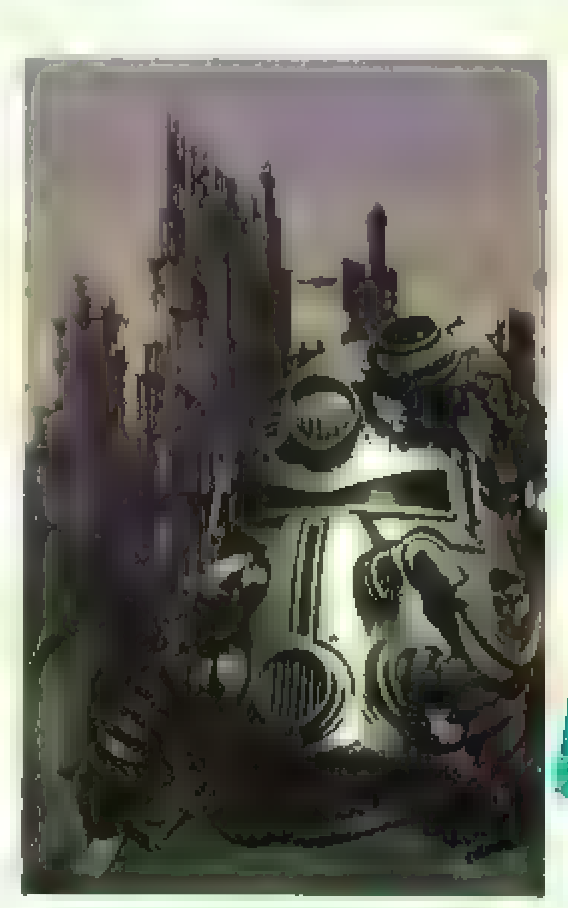

▲事件發生時的特殊介面。

在這一個遊戲中，沒有一定的好與壞，全部的事情都是依玩家自己的觀點去進行，在遊戲中某些地方玩家必須要殺掉一些小孩子，這是不可避免的；但是，如果玩家殺小孩子上了癮，到處看到小孩去殺的話，玩家在遊戲中可能會得到「幼兒終結者」的惡名，但最後玩家就會發現有許多人想要再殺你，因為有人要懸賞你的人頭。『玩家在遊戲中做的每一件事，都會影響遊戲的劇情，因此Fallout可以說是一個相當有變化的遊戲！』

Tim Cain告訴筆者，這一個遊戲由於有許多的成人情節（在美國，成人情節不一定是指色情的部份，一些暴力、髒話等等的內容，都可被歸類為成人情節），所以可算是一個限制級的遊戲，因此對於未成年的玩家，我們就只好說聲對不起啦！不過話又說回來，在台灣還沒有完善的遊戲分級制度，如果許多的未成年玩家如果想要買這一套遊戲來玩，我想還是可能的吧！


◀▼一般的交談畫面。

◀重要的交談介面。


▲這傢伙後面的景色是毀滅後的世界。

Of Light and Darkness



筆者一行來到了Brian Christian的辦公室，見到Brain Christian，就讓筆者感到印象深刻。在見過無數個遊戲製作人之後，筆者發現所有的遊戲製作人都相當年輕，可是Brian Christian卻不然，他一頭白髮，感覺上年紀相當大，看起來一副老練的樣子。公關部主任Temera告訴筆者：「Of Light and Darkness是一個相當有深度的冒險／解謎遊戲，而且Interplay的老闆對這個遊戲也相當重視，因此我們必須要確定這個遊戲的設計小組的成員都是相當有經驗的。」

Of Light and Darkness裡面的美工圖形風格相當獨特，看起來畫風似乎是獨樹一格，整個遊戲世界的設計也相當古怪，給筆者一種前所未見的感覺。Brian Christian表示：「本遊戲的圖形設計是Gil Bruvel。說到此人，我就不得不提起一段故事：本公司的老闆有一次在逛一個畫廊的時候，看到了幾幅畫，裡面畫的是一個幻想世界，由不同的幾何圖形以及奇異的雕塑所組成。他看了之後便相當喜歡，便將Gil所畫的圖畫全部都買了下來。由於Gil所設計的幻想世界相當適合用來設計遊戲，因此他就將Gil網羅到本公司的旗下，並且開始了Of Light and Darkness的計畫。」

◀▲▼夢幻世界之景，普通世界的定律在這裡都將不適用。

Brian Christian放了一段遊戲的動畫給筆者一行看，該段動畫粗略地交待了遊戲的背景及故事。Brian Christian說：『人類七千年以來用盡了各種方法，想要解除一切的痛苦；每一千年，一道連結著現實世界以及夢幻世界的門就會打開，一些勇敢的人就可以藉機進入，並且找出能夠解除人類痛苦的答案，並且將人類從毀滅的危機中救出。就在不久之後，這道門將會第七次再度打開，但是在古老的時候，許多預言家就預言，在這道門第七次關起來之後，就是所謂的世界末日。因此，這將是拯救人類的最後機會。』

「在遊戲中我們設定了三個主角。」Brian Christian說道：『第一個主角是一位相當有才華的畫家，但是卻因為加入了某一個邪教，而倍受其教規所虐待；第二個是一位拉斯維加斯的脫衣舞孃，在一次的工作中被瘋狂的舞迷打傷。最後一個是一位世界級的魔術師，他在最後一次變魔術時將自由女神像變不見，但是不料卻將他自己也變不見了。這三位平凡的角色都在遊戲中有一個共同點，並由於這個共同點，讓遊戲的故事能夠發展下去。』

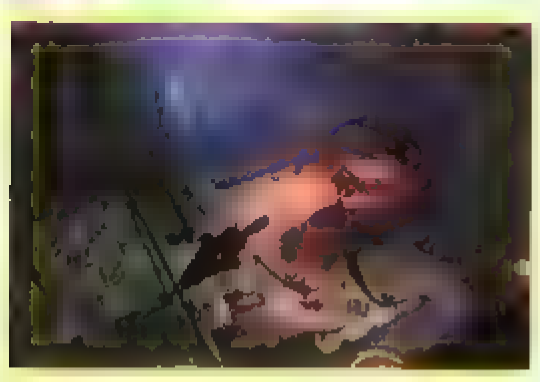


▲Brian Christian 正在向本刊介紹他所設計的遊戲。

「可怕的災難將降臨在全人類身上。」Brian Christian表示，『邪惡的勢力將會帶來饑荒、病痛、戰爭以及天災，如果人類不能夠在「通道」關閉之前找到答案的話，人類將會在以後的數千年內都活在黑暗的世界中。』

Brian Christian說：『我們為了要在E3上面能展出這一個遊戲，因此遊戲中每一個部份都會先設定完畢。在音樂方面我們已經全部完工了，本遊戲有超過一個小時的音樂，因此玩家如果進行一個小時的遊戲，將不可能會聽到同樣的一首歌兩次。在場景以及音樂的搭配上，我們也下了不少功夫，玩家在玩遊戲時，將可以感受到如同電影配樂一般的效果，在轉換場景時，音樂也會慢慢地淡出淡入，營造出相當棒的氣氛。』

「遊戲的場景全部都是使用3D動畫所製成的。」Brian欣然地敘述：『雖然遊戲中玩家可以走的路徑



◀玩家可以看到，遊戲中的圖形相當特殊，與其它遊戲的風格大有不同。



●玩家可以用不同的視角來觀看同一個場景。

都是預設的，但是玩家在停下來的時候，可以自由地360度四處張望。」筆者發現遊戲中的每一個場景都相當逼真，而許多同類型的遊戲（像第七位訪客之類）在玩家停下來的時候，整個場景都不會動，看起來就好像是一張圖片一樣。Of Light and Darkness就不一樣，在畫面上每一個小地方都有動作，例如筆者看到了一個地下室的場景，背景有許多的齒輪正在轉動，還有許多的火把也正在燃燒，更令筆者驚訝的是，當筆者進行360度轉動的時候，這些動態的部份都還能夠很完美地銜接在畫面上，而不會產生跳格的現象。靜態畫面與移動時的電影畫面也接得相當良好，讓筆者看不出來程式其實是在撥放電影。

Brian表示：「遊戲中有很多的秘密可以找寶物。雖然我瞭解遊戲中每一部份，但是現在還不能夠告訴你遊戲有哪一些秘密，不然你把我說的全部都寫在雜誌上，就會影響到時玩家在遊戲中的感覺了。雖然玩家不必找到這些秘密就可以完成遊戲，但是這些秘密卻可以讓玩家能夠更快完成遊戲，而且我們也在遊戲中放入了許多的驚喜，用來犒賞找到秘密的玩家，我想這應該可以讓遊戲本身玩起來更加有趣吧！」

「遊戲中所有的事件都有記錄下來，例如，當電腦在播放一段過場的情節時，玩家可以隨時走開；當玩家下一次回到這一個地方時，那一段過場情節就會從玩家上次離開的地方開始播放。但是，所有的事件都只會發生一次，因此玩家沒有辦法可以跳過一些重要的過場情節。」

筆者在看了遊戲的圖形之後，問Brian遊戲中的世界到底是屬於那一種世界呢？據Brian表示，那是一個夢幻的世界。「有很多的種族相信，在千年的到來時，前往夢幻世界的門就會打開，邪惡的勢力也就會從這道門出來。我認為Gil在塑造這一個夢幻世界上做得相當成功，你可以看到遊戲圖形帶來的整個氣氛，讓人有一種虛幻的感覺，暗色系圖形加上一些黑暗世界的擺設，讓玩家能夠感受到邪惡的氣息，這也就是我們想要傳達給玩家們的感覺。」

「在遊戲中玩家有許多事要做。」Brian表示，「在遊戲中，有很多的物品散落在各處，當然玩家必須要收集這一些物品才能夠繼續遊戲。基本上，遊戲裡面有很多的謎題以及難題讓玩家去解，玩家必須要一直過關，直到來到最終決戰的地方。我們想要達到的，就是讓玩家有一個美好的遊戲經驗，而不只是單純的玩一個遊戲而已。藉由音樂、圖形、環境以及劇情，我們交織出了一個完整的遊戲世界，這也就是我們想要提供玩家的一個遊戲經驗，但是玩家們不要以為這只是一個有很多謎題的遊戲而已，我認為稱這一個遊戲為一個冒險遊戲較為恰當，因為遊戲中故事佔了很大的成份，玩家如果玩了之後，就會知道其實遊戲本身的故事相當精彩。因此這絕不是一個可以歸類為解謎遊戲的作品。」

筆者問到有關遊戲的最低配備，Brian表示只要一台Pentium 90的電腦，就可以很流暢地執行遊戲，不過如果玩家有比較差的機器也沒關係，遊戲的視窗大小可以自由伸縮，因此如果玩家的電腦是486級的話，那只要將遊戲視窗縮小，一樣可以很流暢地進行遊戲。「我希望每一個玩家都可以享受到這一個遊戲，因此我們將本遊戲設計成低系統配備要求，目的就是要每一個玩家都能夠進入Of Light and Darkness的世界。」Brian說道：「基本上，只要玩家的電腦可以跑Windows 95，那就應該可以成功地執行本遊戲。」



▲人類是否會得救，完全要看主角是否能夠活著回到這一扇門。

Of Light and Darkness給筆者一個相當截然不同的全新遊戲感受，玩起來的確有身處邪惡世界的感覺。遊戲的背景音樂是本遊戲的另一特色，由於遊戲採用的是新時代的曲風，加上音樂中又時常使用大型的合唱團作為特別的音樂效果，聽起來很像是教堂中的音樂，但是仔細聽起來又相當地邪惡，可說是作得相當不錯，筆者在寫這一篇稿的時候，正是三更半夜，獨自一人在放訪問的記錄帶時，不時傳出遊戲的音樂，讓筆者不禁地打起顫來，由此可見本遊戲背景音樂的效果有多好，更別說是遊戲整體了。這個遊戲一定不能夠錯過。



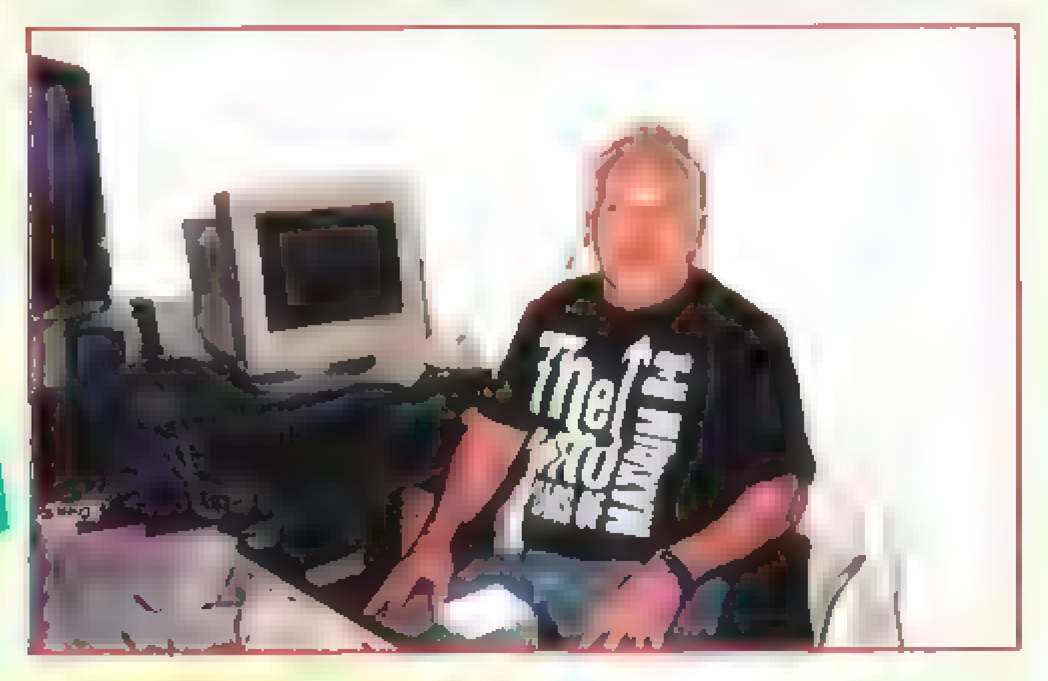


Die by the Sword



自從3D科技成熟以來，市面上出現了一窩蜂的3D格鬥遊戲，比較有名的就是Sega所推出VR快打以及Namco所推出的鐵拳。由於當時大型電玩的硬體性能比起電腦來要強上許多，因此這一類的3D格鬥遊戲在電腦上都很少出現過；不過近來電腦3D技術也越來越成熟了，無論是硬體加速方面或者是在軟體的設計方面，因此Interplay打算推出一套電腦上面的3D格鬥遊戲：Die by the Sword。不過遊戲本身當然不可能像VR快打那樣一成不變的僅是打鬥，在本套遊戲中，筆者看到了許多不同的地方，讓整個遊戲玩起來的感覺更加地有趣、刺激。

當筆者看到示範的時候，由於程式尚在初期的設計階段，程式碼都尚未最佳化，所以圖形的流暢度尚不是很理想。不過據程式設計人員表示，目前他們比較注重於遊戲美工的設計，程式碼的最佳化在目前這一個階段，還不是首要的工作；因此他們



只是隨便寫了一個3D引擎，讓美工可以測試他們所繪製出來的3D人物。「本遊戲真正的遊戲3D畫面，不必要使用到3D加速卡，就可以達到相當理想的每秒畫面切換張數（Frame Rate）。目前來說，我們打算要在沒有加速卡的情況下，讓遊戲達到每秒20～25張的畫面切換張數；但如果說玩家們有3D加速卡的話，不但可以達到30張的切換數，而且在畫面的畫質上也會有顯著的增加。」Die by the Sword製作人Mark Teal表示。

「在VR快打中，玩家只能夠一成不變的一一對付敵人，在Die by the Sword裡面就不是那麼單純。」Mark Teal表示：「Die by the Sword的遊戲進行方式，是以關卡模式進行，有時候可能會有許多的敵人同時朝玩家湧來；但是玩家卻可以使用各種的特別招數來對付敵人，也就是說，喜歡在VR快打裡面使用連環技的玩家，在進行Die by the Sword時，也可以使用連環技來解決一個敵人。」

「地形在遊戲中也是另一個特色。」Mark Teal強調，「在遊戲中，玩家可以看到各種不同的地形，不但地形有高有低，而且也會有如岩漿、尖刺以及水坑等等不同的障礙地形；如果說玩家能夠好好



地利用這一些地形來作戰的話，將可以達到事半功倍的效果。在遊戲中的某一些地方，玩家甚至要利用地形的特點才能夠過關；將敵人逼進滾燙的岩漿裡面，是遊戲中玩家必須會時常做的事。」筆者仔細看了一些Mark Teal所示範的遊戲程式，發現遊戲中的人物動作相當自然、流暢，感覺上就好像是



●以斧頭相砍，兩敗俱傷，玩家可以看到畫面上血紅一片。

真人的動作一樣。

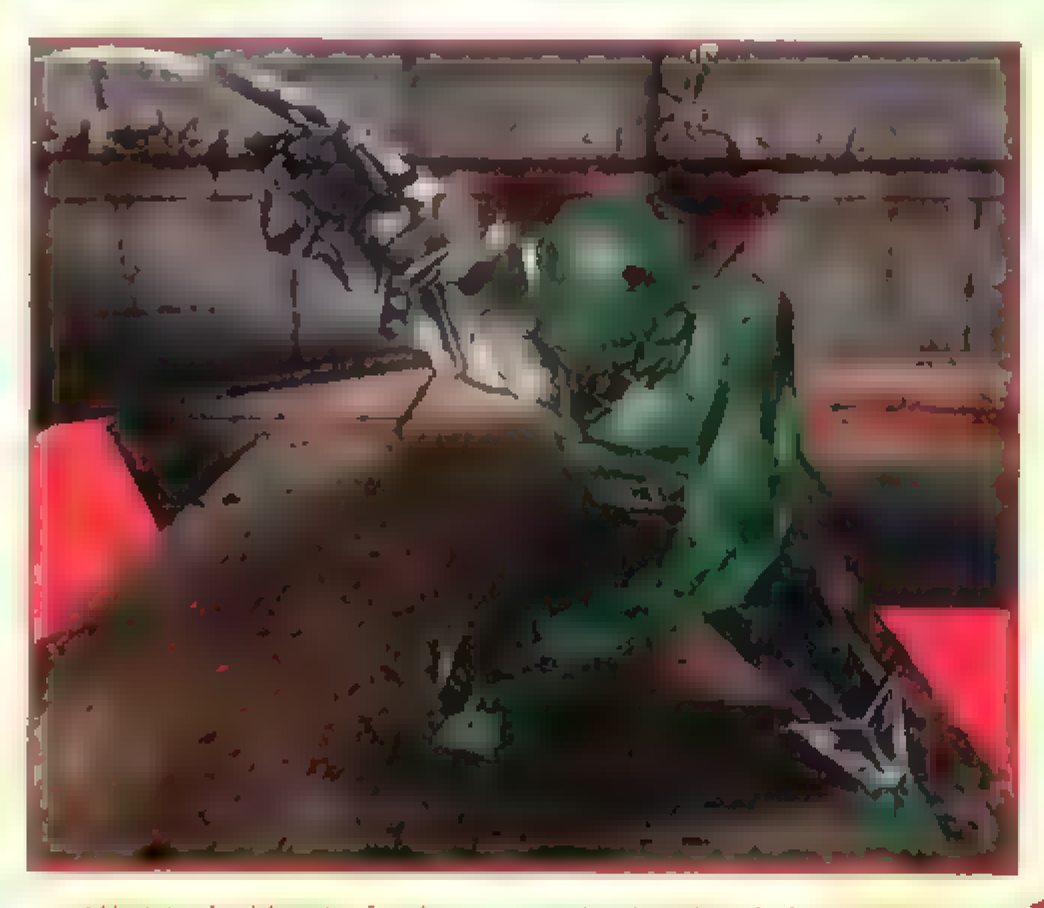
筆者原本以為遊戲中的人物動作是使用動作捕捉器輸入電腦的（動作捕捉器就是在一個人全身重要的關節上面裝上感應器，接著電腦會分析人的動作並且輸入電腦，如此一來可以得到相當的真的動作模組。），但是Mark告訴筆者，他們完全沒有使用那些儀器，全部的遊戲角色動作都是3D美工自己憑感覺輸入的，讓筆者不得不佩服他們美工的功力。

在遊戲中，主角的武器是一把長劍，當遇到另一個帶著劍的敵人時，一對一的鬥劍就是不可避免的情況了；筆者有幸親自看到了一對一的鬥劍模式，真是嘆為觀止，筆者在一旁看的時候，感覺上就好像在看一段武俠片一樣。由於遊戲中攻擊招數相當多，而且玩家可以選擇從不同的角度揮劍，因此在動作上千變萬化，再加上防禦的一方也可以選擇從不同的角度來擋開敵人的劍，因此雙方不斷地激烈廝殺，感覺上相當緊湊，讓玩者沒有呼吸的時間。「技術是玩這個遊戲唯一的決勝因素！」Mark Teal說，「玩家必須要很快速地選擇防禦的方式，並且及時反應出下一步的攻擊模式。由於遊戲是即時模式，而不是輪流制的，因此玩家不但反應要快，手指也要能夠按得很快，這樣才能夠在 Die by the Sword 的世界中存活下來！」

「暴力也是這個遊戲的一個特色！」Mark表示，「我發現目前市面上有許多的遊戲，都是充滿著暴力的成份，尤其是像毀滅戰士或是雷神之鎚這一類，玩家可以將敵人的身體炸成好幾塊的遊戲都大受歡迎。因此在 Die by the Sword 裡面，也加入了相當血腥的成份。玩家可以在遊戲中將敵人的頭砍下來，並看到敵人的頭飛走的畫面；也可以砍敵人的腳，讓敵人的小腿與上半身分家。要是狠狠地往敵人的胸部上砍一刀的話，那血就會像噴泉一樣噴出來。」筆者實際地看到了這些噁心的畫面，「血流成河」可說是本遊戲最佳的寫照。

本遊戲的關卡相當富有彈性，是屬於多線式的過關方式，也就是說，在同一關內玩家可以使用有各種不同的方式過關。不論是在哪一個關卡內，玩家都必須要注意陷阱的存在；在本遊戲中，玩家將可能會遇到各種不同的陷阱，像筆者在玩的時候，就不小心踩到了一個繩圈而被倒掉在半空中。更慘的是，許多敵人趁機跑來，狠狠地往筆者的身上砍，最後筆者就像一條被倒吊著的豬一樣任人宰割，真是慘啊！

「多人連線模式將是本遊戲一個最大的特色！」Mark Teal興奮地說：「在本遊戲中，玩家可以經由各種不同的連線方式，進行四人對戰的模式，在對戰模式中，遊戲的背景將會變成一個競技場，在場中當然會有許多的陷阱等著玩家們。玩家在這時只有一個目的，就是將其他三個人全部都幹掉。」筆者問道：「如果說有一個玩家被其他的三個人公幹的話，那怎麼辦？」Mark回答說：「如果玩家技術好的話，同時被三個人攻擊也可以應付有餘；再說三個人擠在一起同時砍一個人，他們也免不了會誤傷自己人，因此我認為這倒不是一件令人擔心的事。」



●遊戲中的敵人之一，小心他手上的鐮刀，一刀就可以讓玩家的身體分家。

「遊戲中的人工智慧相當聰明。」Mark Teal表示，「它可以學習玩家的攻擊模式，並且自動分析出最好的反攻方法。因此玩家使用同一種招數太多次之後，你就會發現幾次之後，該招數就再也沒有效果了。還有敵人也相當聰明，不要以為敵人在相當遠的地方，就不會對玩家造成威脅，他們可以讓你在掛掉時都不知道是怎麼掛的。」

筆者認為，Die by the Sword 將會是電腦上出過最好玩的3D格鬥／冒險遊戲。順暢的動畫及各種不同種類的敵人，都可以讓本遊戲的耐玩度以及趣味度大大增加。本遊戲將會在聖誕節的時候推出。





Star Trek Ⅳ

SPECIAL NEWS



看來，Interplay除了要推出Star Trek Academy之外，另外一個Star Trek系列的遊戲也正在秘密進行當中。筆者一行人來到了一個奇怪的地方，門上鑲有United Federation of Planets的標幟；據Temera表示，進行這一個計劃的人員都是由Interplay精心挑出的，也就是說，他們每一個人都相當迷Star Trek，甚至到了瘋狂的地步。筆者也相當喜歡Star Trek，瘋狂到每一集的Next Generation的影碟片都有購買。因此到了這個地方看到Interplay的工作人員把屬於自己一區的辦工室佈製得與Star Trek裡面看到的一樣，就相當地興奮。

在場接待筆者一行的是Star Trek Ⅳ的製作人Ken Allen。『由於本遊戲尚在初步的設計階段，因此不但遊戲真正的名字還沒有決定，而且在故事的情節上也都還沒有完成。』遊戲製作人Ken Allen表示，『目前我們正在做的，就是研究一些遊戲中即將要使用的新科技以及程式技術。我們目前最積極研究的，就是使用3D圖形來代替真人影像來顯示人物。在我的小組內工作的都是技術一流的美工人員，3D美工的技術可以讓一個3D人物的表情看起來像真人一般，而2D美工人員則在設計圖形材質上，可以讓3D模組看起來更加真實。』



▲Ken Allen正在介紹遊戲的內容與架構。

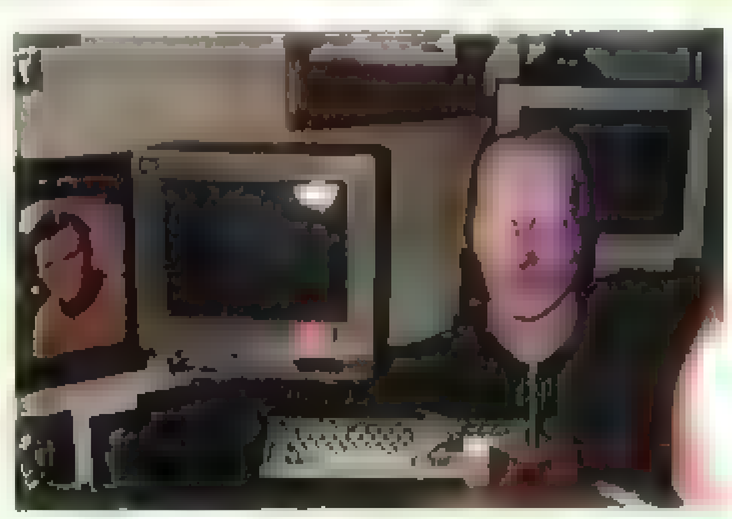
筆者看到了房間裡面有好幾個



◀3D圖形所繪製的Spock。怎樣？像極了真人吧！

Dr.McCoy的3D圖形▲

石膏像人頭，上了色之後真是維妙維肖，跟真的人頭看起來沒什麼兩樣。仔細再看一下，發覺這些人頭都是筆者認得的人物，有寇克艦長、Spock、McCoy、以及Scottie等企業號上面的人物。在人頭的另一面，上面繪有許多的座標網格。筆者覺得奇怪，這些人頭不會是拿來裝飾使用的吧！一位站在筆者旁邊的3D美工表示「這一些人頭對於我們製作遊戲中的人物有著相當大的關係，由於遊戲中的人物都是使用3D繪圖所構成的，為了讓原本在電視影集中的人物都能夠看起來與真人一樣，因此我們使用了石膏塗在原本的演員臉上並製成凹模；接著我們在使用軟橡膠一類的材質灌到凹模內，製成現在你看到的人頭模型。藉由這些頭模，我們美工可以更容易地抓住每一個人臉上的特徵，以及五官的輪廓。而我們每一個人不只製作一個模型而已，而是有許多不同的表情的頭模。如此一來，我們更可以將每一個人物的表情製作得與真人一模一樣（真的是一〝模〞一樣喔！）。



▲遊戲中3D人物的臉部，就是根據真人頭部打上去的模所繪製的。

「在設計人物時，我們注意的不只是臉部的表情而已。」Ken Allen說道：『每一個角色都有不同



▲Kirk對窗外望去，感慨宇宙太過廣大，在一生中無法到達全部的地方。

的身材，就好像Kirk比較瘦，而Scottie則相當胖；因此我們為了每一個不同的角色都創造了一個身體。基本上我們使用的軟體是3D Studio MAX以及Character Studio，利用Character Studio強大的人體繪圖功能，我們可以輕易地創造出角色的骨骼系統，接著再根據每一個角色的身材加入肌肉組織。」由於筆者使用過Character Studio（Character Studio必須與3D Studio MAX一起使用），瞭解該套軟體在人物的動作上模擬得相當真實，所以筆者想遊戲本身的人物動作應該看起來也會相當自然吧！



▲Vulcan的打招呼方式

為了要讓筆者瞭解到他們所研究的新技術有多麼強，製作小組特別播放了一段影片給筆者看。影片的內容是一個人正在講話的動作，筆者原本還以為那是真人錄製的，因為裡面的那個人看起來就是在房間裡面的一個美工人員，但是後來才發現那是3D動畫。筆者發現在這段影片中，不但人物的表情相當逼真，就連在講話時的嘴型，都與所說出來的話互相對應，可說是設計得相當巧妙。如果說在真實的遊戲中可以將這個技術使用上去的話，那本遊戲一定會相當吸引人。

以前有許多的Star Trek遊戲都很喜歡使用真人拍攝的影片作為顯示方式，但由於將每一種動作的可能性通通都拍到影片內是不可能的事，再說許多的Star Trek系列的演員也不一定有時間再邀他拍攝，因此使用真人影片的Star Trek遊戲，玩起來都好像是在看一部互動式電影一樣，真正能玩到的東西很少。但是這次Interplay毅然地放棄使用真人影片，而採用3D動畫，可說是一個非常勇敢的嘗試，筆者也認為這可以讓Star Trek Ⅳ玩起來更加好玩。

Ken Allen接著帶著筆者一行人來到了另一個房間，裡面有更多的美工人員正在設計遊戲的圖形。筆者首先看到的就是一位2D圖形設計人員，正在設計太空船的內部圖形，不論是艦橋、傳送室、或者是電梯，任何的一個部份都跟在電視影集上面看到的一模一樣。「我們在設計遊戲的圖形時相當注意，希望能夠忠於原著，」Ken Allen表示，「因此，我們整個設計小組弄來了所有的Star Trek電視影集錄影帶，並且慢慢研究，盡量能讓遊戲的圖形看起來與玩家在電視上看到的一樣；不過最早的Star Trek所使用的道具可說是年代久遠，現在看起來好像不怎麼讓人有高科技的感覺，因此我們在圖形的光澤以及構成上作了細部的修改，讓整個圖形富有高科技的感覺。因此，我們的美工不是只會一昧地抄襲電視上的圖形，而是作了許多改變，讓圖形看起來更好。」

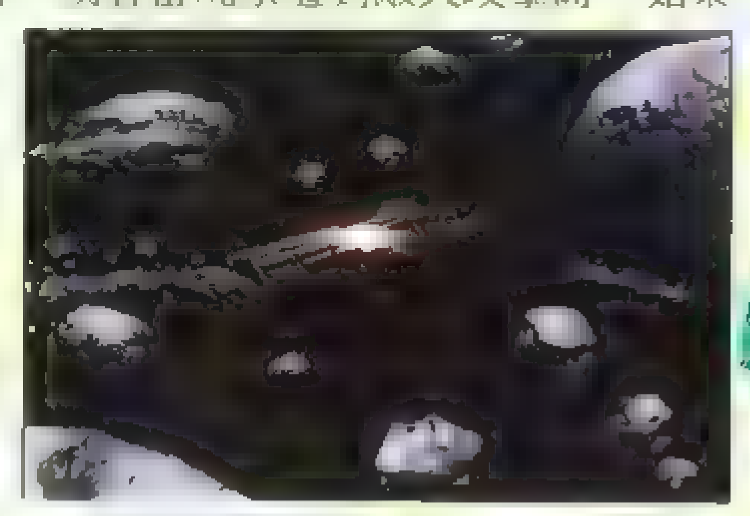


▲企業號艦長Kirk坐在艦長座上面的英姿。

「遊戲使用的操作介面也是前所未見的。」Ken Allen說道，「遊戲的畫面雖然是固定預先投影的視角，但是螢幕上的所有東西都會隨時移動。」Ken Allen秀給筆者看了遊戲中的艦橋畫面，筆者看到了在艦長的座位上，艦長正在指揮下達命令，其他不同的人員也走來走去各忙各的事情。筆者更看到了各種儀器燈光不停閃爍，還有不同的螢幕上顯示著不同的訊息。「遊戲中玩家看到的各種電腦化背景不只是擺著好看的而已，」Ken Allen表示，「根據遊戲的情節，背景中的電腦螢幕以及燈光都會跟著改變，例如當艦長下達進入紅色警戒的命令後，玩家就會發現不但燈光轉成紅色之外，所有的電腦螢幕都會顯示有關於紅色警戒的資料，或者當玩家遭到敵人攻擊時，如果玩家走到戰略區（Tactical）操作臺，就會看到上面顯示著玩家目前防護罩的狀況，以及船艦的武器狀態。如



▲技術人員正在拆除一顆裝在企業號上面的炸彈。



▲這艘運輸艦的Warpcord已經超載，隨時會爆炸。



▲兩個隊員正被傳送到艦外去進行修護。

果敵人太強了，玩家還可以在遭到敵人攻擊時看到儀器爆炸的情形。我們在背景圖形上下了很大的功夫，因此玩家們可以享受到電視上看到的所有情況。」

「在操作方法上，雖然一支滑鼠就可以用來進行整個遊戲，但是我們希望能讓玩家使用更多的熱鍵來進行遊戲。」Ken Allen說：「如果玩家看過Star Trek的電視影集，就會知道一些事件發生的時間都很突然，而且通常艦長都必須在短短的幾秒中作出正確的決定。在Star Trek Ⅳ的遊戲中也是一樣，我們並沒有給玩家許多的時間來考慮一個突發事件的應對方法，也就是說，玩家可能在下達命令時，必須要熟悉熱鍵才能及時反應。對於一些對Star trek影集不是很熟悉的玩家來說，這個遊戲可能會很困難，因為一些應對的方法都是在影集中出現過的，例如玩家如果遇到了隱形的Romulan戰船，要如何才能夠發現其行蹤呢？……」在Ken Allen說出答案之前，筆者就搶著說「使用Anti-Proton Beam掃瞄！」對Star Trek迷來說，這是一個基本的常識，喜歡Star Trek的玩家都應該都知道。



▲Spock 正在對另外一個Vulcal進行Mind-Muld 以進入其記憶中。

雖然說本遊戲的人物都是使用3D動畫，但是玩起來就好像在看真人演戲一般的真實。在遊戲之中，玩家也將可以享受到很大的活動自由，除了一些特定的情況之外，玩家都可以隨時地在太空船的各處走動。許多在電視影集上看到的設備，玩家也都可以使用。



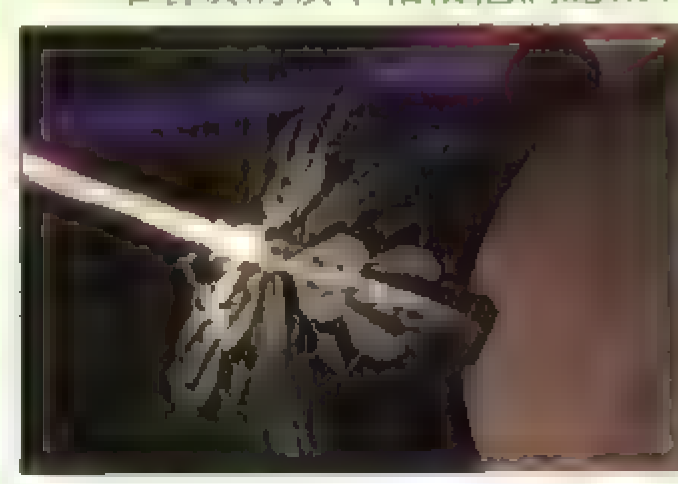
▲這顆星球即將遭到毀滅。

筆者問道：Star Trek Ⅳ的任務到底是太空船內的任務較多呢？還是傳送到星球表面的任務較多？Ken Allen表示：「由於遊戲目前還在相當早期的設計階段，因此任務的劇情都還沒有設計，不過我個人是希望可以平衡兩種不同的任務，甚至可以讓兩種不同的任務型態交織在同一個任務之中。太空船內部的任務較著重於科技方面的難題，而星球表面的任務則較著重於解謎以及勘查。」



▲Bird of Prey

筆者真的很不相信他們還沒有設計基本的劇情，因此不斷地追問Ken Allen，最後來他終於願意透露一些。Ken Allen說：「喜歡Star Trek的玩家都知道，Vulcan以及Romulan其實是同一個人種，但是基於信仰的不同，在數千年前分裂成為不同的種族。不過這一次Romulan提出了一個建議，表面上說是要回到Vulcan星球上參觀，並且與數千年前的同胞們合作，但是這卻不是Romulan真正的計畫。在遊戲之中，Romulan將會藉著許多的機會趁機攻擊Vulcan，玩家的任務，就是要阻止Romulan的各種陰謀。基本上，在遊戲中玩家將有機會扮演各個在電視影集上的主角；遊戲主要分為六部份，在第一個部份中玩家扮演的是Kirk艦長；在這部份中，企業號遭到敵人的控制，玩家所要做的，就是想辦法將企業號的控制權搶回來。在其它的部份中，玩家也有機會扮演Spock以及Sulu等人。」



▲這就是Vulcan的秘密武器。

▲一個太空站被Vulcan秘密武器所摧毀的情形。

在筆者看來，Star Trek Ⅳ的圖形讓筆者感到相當驚訝，雖然說筆者還未看到實際的劇情以及故事架構，但是整體上的感覺，已經讓筆者感到相當不錯。如果說Interplay能夠真正地在劇情設計上下工夫的話，那這一個遊戲筆者敢說是有史以來最好的Star Trek遊戲。本遊戲預計將於今年的感恩節上市

在訪問完了Interplay之後，筆者向Tamera要求要到位於 Laguna Beach 的 Shiny 訪問。由於那是一家 Interplay 的分公司，因此 Tamera 相當豪爽地答應了。在抵達Shiny後，筆者訪問了其老闆David Perry，針對了最近在台灣推出的 MDK 這個遊戲以及一些Shiny即將推出的遊戲，問了許多的問題，並且看了一些Shiny即將推出的遊戲。針對Shiny Entertainment的訪問，筆者將以另一篇文章的方式在後面位各位報導。



▲在訪問完Shiny Entertainment 之後，筆者在最後與兩位公關部小姐在Interplay的標誌前面照像留念。（左起：莊振宇、Temera DeGennaro、Cathy Harvey）

在訪問結束後，筆者一行以及 Temera DeGennaro還有Cathy Harvey回到了Interplay總公司。當時已經是下午六點多了，早就超過了她們的下班時間，因此筆者相當感謝她們能夠犧牲自己寶貴的私人時間，來協助本刊的訪問。Interplay並且提供了許多的 MDK 胸針，來做為軟體世界一百期的贈品，幸運的玩家將可以得到喔！

Notice Appreciation

Allen Cheng-Yu Chuang, the Associate Editor of Soft World Magazine,representing the reader and the staff of Soft World Magazine,would like to express our greatest appreciation to Tamera DeGennaro,Cathy Harvey, and those in Interplay who made this special coverage possible.

We also like to think the producers who presented their titles to us: Ali Atabek, Jeff Barnhart, Chris Parker, Chip Bumgardner, Ryan Rucinski,Rusty Buchert, Mark Teal, Brian Christian, Ken Allen, Tim Cain,and Raggie Arnedo.

Happy 100th issue Softworld

HAPPY 100TH SOFTWORLD
CHRIS PARKER

Happy 100th issue Softworld magazine!

Happy 100th issue to Soft World Magazine

Happy 100th to everyone at – Soft World Magazine –
Reginald J. Arnedo

Happy 100th issue Soft World!

Soft World. Congrats on 100 great issues!

Happy 100th issue to Softworld Magazine
Jacob "Rusty" Buchert

專訪Interplay旗下公司

在訪問完畢Interplay之後，已是下午約四點多。筆者與Temera以及Cathy一起開車，前往約十幾英哩外的 Laguna Beach，也就是 Shiny Entertainment所在的地方。筆者到達該處時，就被其美麗的景緻深深地吸引住了。Laguna Beach顧名思義就是一處海岸，它是位在太平洋的沿岸，但是卻在同一處就可以看到沙岸以及岩岸兩種地形。筆者開車還未到該處時，看到的是陡峭的斷崖，來到Shiny的辦公室時，朝著窗外看出去，卻又是迷人的沙岸。由於當時已接近晚上（雖然這時加州的天到了晚上九點都還是亮著的），因此夕陽有些西垂，接近著海水彼端的地平線，因此構成了一幅美好的風景。由於Shiny的辦公室就位於山丘上，因此不但每天可以享受到如此美好的風景，在工作之餘只要步行約一分鐘，就可以到海邊玩沙、曬太陽、戲水，可說是在一處可以令人隨時放鬆的地方工作。大概這也就是為什麼Shiny所設計的遊戲那麼的與眾不同吧！

▲從Shiny窗外看出去的景色

Shiny Entertainment的辦公室不是很大，感覺上就好像是位在一幢普通的小房子裡面。該建築有三層樓，最下面的一層就是員工的停車場，以及一塊空地。這一塊空地相當有用，可以讓Shiny的員工在設計遊戲時加以利用。不知道各位玩家有沒有玩過MDK這一個遊戲？其中的人物動作都是使用3D動作捕捉的方式所構成的，也就是說，他們在真人的每一個關節上都裝上了動作感應器，藉著感應每一個關節的動作，電腦可以記錄所有的動作資料，使用在遊戲的人物上，這樣一來遊戲中的人物所做的動作，看起來就會相當自然。這一塊空地就是當時Shiny的人員在設計MDK的時候用來設立動作捕捉器的地方。當然，這還不只是這塊空地的唯一用途，在員工們空閒的時候，這裡也是烤肉的好地方。筆者覺得相當奇怪，要烤肉為什麼不到海灘上去烤，而要在停車場的空地上呢？當Shiny的人員聽到了，筆者才恍然大悟，原來他們從來都沒想到這一點。



▲▶貼得滿滿的圖片，都是從全世界各地玩家所寄來的。

第二層可說是Shiny Entertainment的大門，由於這是一間小型的遊戲設計公司，因此門口並沒有總機小姐在接電話。筆者所看到的是兩三張零星的辦公桌，看起來好像是市場行銷部門的地盤。筆者一轉頭，看到身後通往三樓的樓梯間上，貼滿了上千張的圖畫，有一些

: Shiny Entertainment

圖畫上面畫的是蚯蚓吉姆，有一些則是MDK的主角，還有更多各種不同由 Shiny 所設計出來的遊戲人物，都在這些圖畫之中。『這些圖畫都是由世界各地不同的地方寄來的。』Shiny 的老闆 David Perry表示：『你可以看得出來，Shiny的遊戲在全世界都相當暢銷，更由於我們設計的許多人物都被改編到電視卡通上，因此許多小朋友都畫了很多的圖畫寄來給我們，感謝我們設計出了這麼多受到小朋友歡迎的人物。』

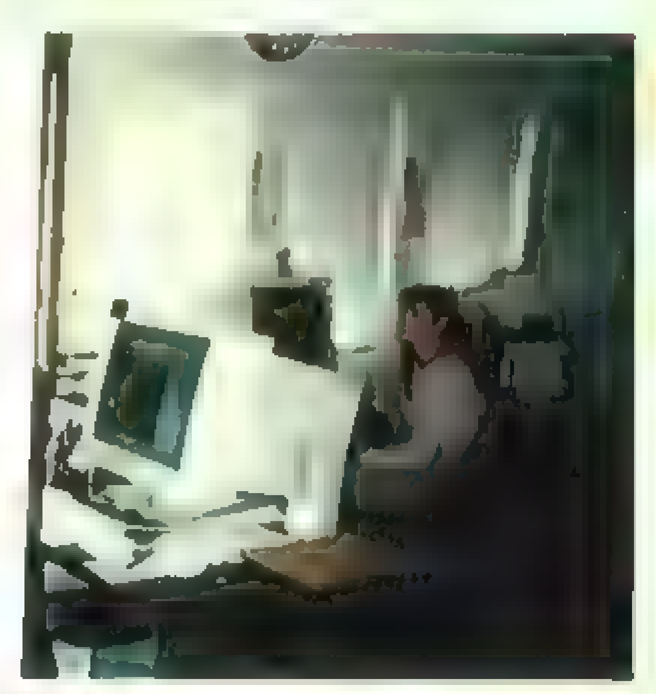
第三層可以說是Shiny Entertainment真正設計遊戲的地方。在僅僅不過數十坪的小辦公室中，十幾位從世界各地而來的遊戲設計者，都在這一塊小天地中發揮自己的創造力。『我們剛剛才從法國高薪聘來一位非常有天份的繪圖師，』David Perry說道：『他所繪出來的圖片，巧妙地使用了各種調色技巧，讓圖片看起來非常富有顏色，但是卻仍有一種黑暗世界的感覺。MDK的一些背景設定就是由他所繪，成品讓整個設計小組都讚不絕口，因此他可說是Shiny的靈魂人物。』



▲這位就是Shiny從法國聘來的繪圖師

在這裡，筆者看不到昂貴的電腦設備，也看不到高級的電子器材，憑Shiny的遊戲設計功力，只要一般的電腦，就可以讓他們發揮所有的功力。在Shiny Entertainment裡面，只有一、兩位程式設計師。筆者發現，這兩位仁兄的程式功力強到讓筆者無法相信的地步；他們能夠在 PC 上面設計出像MDK那樣快速的3D引擎，也能夠在Play Station上





▲這裡就是Shiny 設計遊戲的地方

面設計出快速捲動的遊戲引擎。『我想，世界上沒有一種不寫的程式是他們不會寫的！』David Perry相當自傲地表示。

Shiny Entertainment給筆者的感覺與其它的遊戲設計公司相當不同，小公司制度讓每一個員工之間的感情都相當融合，在遊戲設計上當然也能夠充份合作。一套又一套大受歡迎的遊戲從這裡被設計出來，並不是沒有其原因的。在老闆David Perry的領導下，相信Shiny Entertainment的前途也會是一片光明。



▲Shiny的設計人員與筆者合照



訪問Shiny的大頭目：David Perry

Shiny Entertainment的靈魂人物就是其老闆David Perry。所有有名的遊戲人物都是由其一手所設計，例如蚯蚓吉姆以及最近推出的MDK等人物。軟體世界雜誌這次有幸能夠訪問到這位遊戲界的奇才，爲各位讀者帶來這份獨家的訪問報導。（筆者註：David Perry大部份的時間都在英國居住，這次由於筆者在數個月前就表示要訪問David Perry，因此他特地遠從英國飛來接受訪問。）這次訪問David Perry是由莊振宇訪問、謝政憲記錄，並且由Interplay的Temera De Gennaro以及Cathy Harvey陪同。

訪問：莊振宇（以下簡稱記）

記錄：謝政憲

受訪者：David Perry（以下簡稱David）



▲David Perry接受本刊訪問時的神情

記：（筆者將軟體世界雜誌拿給David Perry看）

David：哇！這看起來眞是一本相當不錯的雜誌，裡面寫的是日文還是中文呢？

記：當然是中文，我想不論是在Interplay或是Shiny，都應該會有人能夠讀中文吧！

Temera De Gennaro：當然，我想在Interplay裡面就有一些人會讀中文。

記：啊！那我可不能夠亂寫了。



Temera De Gennaro：（笑）對啊！等到雜誌一出來，我們就要好好的將一個字都念一遍，看看你有沒有寫我們公司的壞話。我們要確定你只會寫我們的優點。

記：好了，讓我們導入正題吧！請問一下您是否可以介紹一下Shiny Entertainment的歷史呢？

David：當然！我記得剛開始的時候，好像是四年前吧！當時我們只算是一家遊戲設計小組，當時我們的任務，就是設計16位元遊樂器Genesis的遊戲（在臺灣這臺機器叫作Sega MegaDrive），我想當時我們設計了五、六十個遊戲。我們開始眞正出名的時候，就是替華德狄斯耐設計『獅子王』這個遊戲；後來迪斯耐想要請我們再設計另一個遊戲，但是被我們拒絕了，因爲我們想要眞正設計屬於自己創作的遊戲，因此著手設計"蚯蚓吉姆"這個遊戲。我們沒想到的是，這一個遊戲居然意外地受歡迎，到了後來，竟然還有整套的卡通節目在電視上播放。從那之後，我們就發現我們不只可以將所創造出來的人物放在電腦遊戲裡面，還可以將其製作成各種商品來販賣。因此我們往後所設計的遊戲，都盡量地讓它能夠強調遊戲中的主角；我們不只要玩家扮演那位主角，還要讓玩家愛上他，這樣一來知名度一打開，附屬的商品就能夠賣得很好了。

就像在MDK中，我們故意讓遊戲的主角位在螢幕的中間，有時候主角還會回頭來看你；當主角被敵人打中時，玩家可以清楚地看到主角被傷到。無論主角正在做什麼，他的一舉一動都可以讓玩家

看得很清楚，這就是我們設計遊戲的偏好。我們不只是爲了設計遊戲而設計遊戲，我們設計的是我們自己也愛玩的遊戲，這樣一來，我們就能夠確定我們的遊戲能夠受到大衆的歡迎。市場的反應証明我們的想法是對的，因爲我們設計出來的遊戲，每個都相當受到歡迎。我們最近推出的 MDK 在歐洲已是第一名的遊戲，而該遊戲也將在其它的地方推出（筆者截稿時，該遊戲應該已在美國及臺灣推出），相信也會有一樣的成績。

我們現在正在設計一個PS的遊戲，名字叫作「Wild 9」，事實上我們已經花了很多時間在這個遊戲上，這個遊戲的進行方式是我從來沒有見過的，可說是一個全新的遊戲概念。另外我們還有兩個遊戲正在發展中，一個會在今年的E3展中現身，另一個則要一段時間之後才會出現。我現在還不能夠告訴你這兩個遊戲的內容，因爲我們想要給大家驚喜一下。

我覺得我們在四年來已經成長了很多，現在你所看到的，就是我想要保持的公司大小。許多公司一直不斷的成長、擴大，到了最後變成了一個遊戲的出版商，而無法設計出好品質的遊戲；我個人希望Shiny Entertainment能夠永遠保持目前這樣的小組作業，如此才能夠確保我們遊戲的品質。

記：請問你是從那裡得到設計MDK的主意？

David：其實MDK的基本設計，是一個相當好



◀「我個人希望Shiny Entertainment能夠永遠保持目前這樣的小組作業，如此才能夠確保我們遊戲的品質。」

的朋友告訴我的。有一天他來到我的家中，告訴我說他有一個很好的主意：如果你能夠在十哩外就能夠打中敵人，那一定很酷。我也覺得這個主意不錯，因此我們就開始著手設計這樣個遊戲。我這個朋友就是MDK設計小組的製作人。遊戲中的狙擊鏡模式就是由這個構想所演變而來的，玩家能夠在進入狙擊模式後，射中很遠很遠以外的敵人。當然，依照慣例，我們也會想辦法讓MDK也能夠在電視上推出卡通影集。

記：MDK的背景相當的黑暗，爲什麼呢？

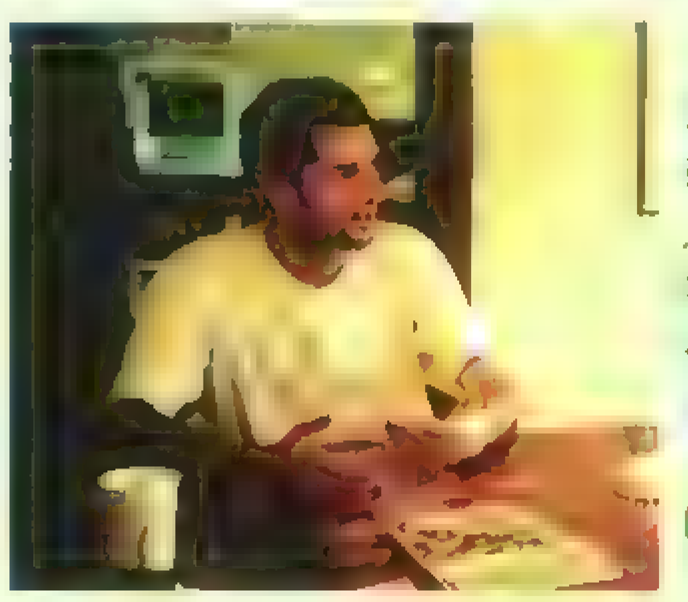
David：我們的美工人員都很喜歡像〝異形〞這一類的電影，因此你可以從遊戲中的圖形，看出這些怪物電影對他們的影響。

記：MDK的3D引擎相當快速且流暢，到底你們是怎樣做到的呢？

David：其實MDK是我們所設計的第一個3D遊戲。由於我們以前都是設計2D遊戲，因此我一開始認爲必須要請來很多的超級數學家來研究3D計算程式，因此請來了很多很厲害的數學家，這些人很喜歡玩遊戲，但是他們從來沒有設計過遊戲，他們只是一群很棒的3D數學家而已。結果呢？我們使用他們所設計的3D引擎，發現效果其慢無比，真是糟透了，因此我請他們全部都走路。到最後，我發現真正能夠設計出好的3D引擎的人，不是高深的數學家，而是在遊戲界已有多年經驗的人。爲什麼呢？因爲他們不是用數學來加強遊戲的速度，而是使用一些很聰明的技巧來達成加速遊戲程式速度的目的。

設計MDK的整個過程相當艱辛。當我們一開始設計的時候，我們只想要讓槍能夠瞄得很準；你知道在其它的3D遊戲中，敵人的身體在電腦程式中其實是一大塊方塊，電腦只會依子彈是否有打中那一塊方塊，來判斷子彈是否有打中敵人，因此有時候就算子彈沒有正確命中，但是相當靠近目標的話，那電腦也會認爲子彈有打中敵人，這是所有3D遊戲的作法；但是MDK就不一樣，由於MDK可以讓玩家使用狙擊鏡，因此玩家可以很清楚地看見子彈是否有打中敵人，還是只掠過敵人。由於如此，上述的方法在MDK裡面就不適用。再說，玩家可以自由選擇要射敵人的那一個部份，因此我們絕對不能夠使用一大塊方塊的碰撞偵測法。我們的作法是在敵人的身上設定兩百多個小方塊，然後讓程式一個一個去偵測，以增加碰撞偵測的準確度，但是如此一來，電腦就要花兩百倍的時間在碰撞偵測上。還有在MDK中由於子彈很可能會穿透，玩家在瞄準敵人發射後，子彈其實可能會打到其它物，結果我們又必須寫程式檢查子彈是否有碰到背景。因此原本遊戲的程式變得相當慢，但是我們的程式設計師想出了許多的好辦法，來加快程式的速度，由於這些是商業機密，因此我不能夠告訴你。但是由此你可以看出我們程式設計師的功力很強

記：請問MDK如何運用Intel 的MMX指令集來



◀「我發現真正能夠設計出好的3D引擎的人不是高深的數學家，而是在遊戲界已有多年經驗的人。」David Perry 表示。





加快速度呢？

David：MDK的程式設計是使用Pentium Assembly Language，也就是說，如果玩家使用的是Pentium機種的話，那MDK可以將該顆Pentium晶片的能力完全發揮出來。Pentium晶片有一個很強大的功能，就是如果程式支援的話，該晶片可以一次處理數個指令，這也就是我們使MDK程式速度增加的一個方法。

MMX所有的指令集經過我們程式設計師的分析後，發現根本無法加速遊戲的程式；Intel為此派了許多的工程師來到我們的辦公室，但是就連他們也沒有辦法想出用MMX來加速MDK的方法，我們原本撰寫的程式已經相當快了，因此MMX指令集對MDK並沒有多大的幫助。除了MMX晶片增加的快取能稍微加速遊戲之外。我想，Pentium II晶片大概可以加速MDK，但是MMX一代則沒有辦法。另外就是視窗版的MDK支援Microsoft Direct 3D，而 Direct 3D 則支援 MMX 指令集，因此玩家使用MDK視窗版，將可以間接享受到MMX的加速功能。

記：在MDK中的許多地方，玩家都要使用相當奇怪的方法才能過關，例如將手榴彈射到洞中從內部炸死敵人，或是裝扮成敵人的模樣混入敵人的基地中等等…。請問你是從那裡得到這些有趣的點子呢？

David：在設計一個遊戲時，我們瞭解到每一個玩家都有不同的喜好，因此在遊戲中盡量加入各種不同的成份。在遊戲中，我們希望讓玩家不但要能夠充份享受到遊戲的動作成份，同時也要讓玩家也能夠在遊戲中嘗試解一些謎題。在 MDK 中，許多地方都需要玩家仔細地觀察四周的地形，然後想辦法通過該處。因此設計 MDK 的小組擠盡了腦汁，想出了許多人方夜譚的謎題，讓玩家在遊戲中想辦法解開，當玩家在解開一個謎題後，他們將會感覺到很高的成就感，而不只是一關裡面把敵人都射死而已。還有遊戲中也有許多秘密的地方，等待玩家一個一個去發現。解開謎題以及發現秘密地帶這兩個因素，在心理上都可以帶來莫大的成就感，這也就是一個遊戲好玩的原因。

▶「在設計一個遊戲時，我們瞭解到每一個玩家都有不同的喜好，因此，我們在遊戲中儘量加入各種不同的成份。」



記：MDK中的敵人行為動作相當地奇怪，為什麼呢？**David**：其實我們是想要在遊戲中，藉著這些敵人開一些小玩笑。首先，敵人們的視力都不太好，因此若玩家們使用Dummy Decoy（就是遊戲中看起來像主角的充氣娃娃），那麼敵人們因為看不清楚，會以為那就是主角而朝其開火。不過在遊戲的程式中，我們也賦予了敵人相當的智慧：當玩家開火或是弄出任何的聲音時，敵人們將會朝玩家的方向聚集而來。還有一些站在高處的敵人都會四處張望，並且將手放在額頭上擋住陽光，以找出玩家到底在那裡；一但看到玩家，他就會將所有的地面以及天空部隊都叫來攻擊玩家。因此遊戲中的敵人雖然一天到晚都做出一些看似白癡的動作，其實他們相當聰明。

還有就是，由於遊戲中的世界是屬於外星人的地盤，因此一些行為都是人類所無法瞭解的，我們試著在遊戲中賦予這些外星人一些與人類不一樣的行為模式，讓遊戲整體看起來更加生動，玩起來也特別有趣。

記：在MDK中，為什麼我們沒有辦法同時使用鍵盤及滑鼠呢？

David：我知道有很多的Quake玩家都喜歡將滑鼠與鍵盤同時使用，但是我們認為MDK應該是一個大家都能夠輕易上手的遊戲，因此盡量將操作簡單化；不料歐洲版的遊戲推出後，許多的玩家都要求我們加入這項功能，因此我們發行了一個升級程式，加入這一項功能。

由於MDK是我們第一個PC版本的遊戲，因此我們相當重視玩家們給我們的意見；每當玩家提出一個有建設性的建議，我們就會將該項建議加入遊戲之中。我們每天收到五百多封從全世界寄來的電子郵件，到目前為止，我們已經加入了近一百一十多項新功能在遊戲之中，希望能夠滿足所有玩家的建議。

記：MDK有許多的版本給不同的3D加速卡使用，不知道你認為那一片加速卡較好？

David：在MDK中有內建的3D測試程式，在我們測試的結果發現，使用Microsoft Direct 3D的效果並不是很好；使用3Dfx加速卡的測試效果數值約為145，使用ATI Rage的速度約有45，而使用S3 Virge的數值僅有19而已。有些3D加速卡不但不能夠加速3D圖形，反而還將遊戲的速度拖慢了。3Dfx是我推薦玩本遊戲必備的加速晶片，雖然說NEC Power VR的效果高達450，但是我還不知道該片卡以後是否會有遊戲支援。

記：請問你是否打算推出MDK的續集呢？

David：MDK相當地受歡迎，因此我個人是相當想要推出MDK續集，不過在Shiny工作的員工都相當有創作力，因此一但推出了一個遊戲，就不會想要再一次地再去依照同一個模式，來設計另一個遊戲。我們追求的是不斷創新，因此若提出要設計



「在 Shiny 工作的員工都相當有創作力，因此一但推出了一個遊戲，就不會想要再一次地再去依照同一個模式，來設計另一個遊戲。」

總算之意見的話，我想Shiny 的每一個員工都會反對吧！

記：MDK的背景音樂相當的奇特，你能告訴我們是誰創作出那些音樂的呢？

David：許多的遊戲設計者都是雇用特別的音樂家，請他們為遊戲設計出一首首的背景音樂，我們則是相反，在讓音樂家還沒有看到遊戲之前，就請他們設計音樂，我們只給他看一些遊戲的畫面，讓他有一個創作的感覺。在遊戲的音樂還沒有設計出來之前，我們將我們每一個人喜歡的電影原聲帶加入遊戲之中，例如007等電影的音樂；而由我們自己創作的每一首音樂，是針對來自正式地放到遊戲之中，因此MDK的音樂聽起來有電影配樂的感覺，大概就是因為這樣的原因吧！音樂的注入以及交響樂團的效果，都讓玩家有電影音樂的感覺，聽起來與其它遊戲有極大的不同。

記：遊戲的音樂是數位音效，對不對？

David：是的，由於音樂是數位音效，因此在切換不同首音樂的時候，電腦需要很多的時間將音樂從硬碟中叫到記憶體中。我們為了不讓玩家感覺到等待音樂存取的暫停，因此我們在場景與場景之間設計了許多的通道。玩家可以發現，在通道中行走的時候，遊戲的音樂會淡出，然後硬碟的燈會一直亮；在這個時候，程式不但在叫出下一個場景的音樂，而且所有的圖形以及音效都會在這個時候被叫到記憶體中，是一個折衷的作法。不過，要是我今天不說出來的話，也沒有人會發現到那些通道真正的作用。

記：可以透露一下你們正在設計的遊戲嗎？

David：當然不可以，那些都還是秘密！不過，我倒是可以告訴你有關一個即將推出的動作遊戲，叫作「Wild 9」。Wild 9的主角肩上裝有一種特別的武器，這種武器有點像拖曳光束一樣，玩家可以用它來將重物抬起並且移動；這種光束更奇特的，就是當主角的手做出各種不同的手勢時，光束的性質就會隨之不同。例如，如果主角的手勢作成像槍一般，那麼射出去的光束就會有殺傷力，如果主角的手擺到眼睛上面的話，光束就會變成有照明的作用，至於這種武器到底有多少種不同的用法，就要由玩家一個一個在遊戲中去找出來。

當玩家用拖曳光束將敵人提起來時，敵人會感到相當痛苦，接著玩家可以將敵人放下讓他離開，或者是將他狠狠地摔在地上變成肉醬。在遊戲中，玩家也可以利用這些光束將物品轉成樓梯，用來通過一些關卡。Wild 9的遊戲概念是我以前從來沒有見過的，因此我認為該遊戲會相當精采。

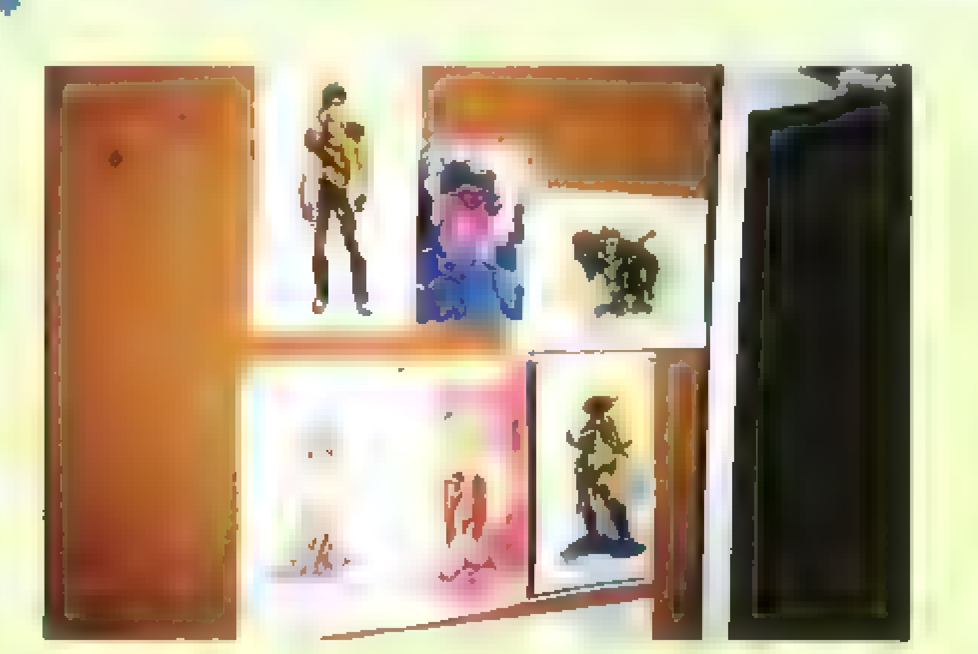
記：好了，我沒有問題了，不知道你有沒有什麼要告訴臺灣玩家的？

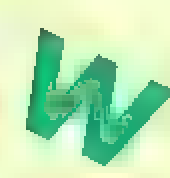
David：聽Temera跟我講，軟體世界雜誌即將推出一百期，那我就恭喜你們一下。這還是我第一次收到亞洲媒體的訪問，因此我相當開心，希望臺灣的玩家們都能夠多多支持Shiny所設計的遊戲。

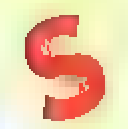
後記

David Perry是一個相當友善的人，在談吐之中，筆者可以深深地感受到他對遊戲所充滿的熱情，而熱情正是一個好的設計者要設計出好玩的遊戲時最重要的成份。Shiny Entertainment所設計的每一套遊戲都在市場上造成轟動，並不是沒有其原因的，在David Perry的領導下，相信Shiny以後一定會設計出更多更好玩的遊戲。

◀▶Wild 9遊戲中主角的造型。







軟體世界雜誌

百期百萬獎品抽獎活動現場

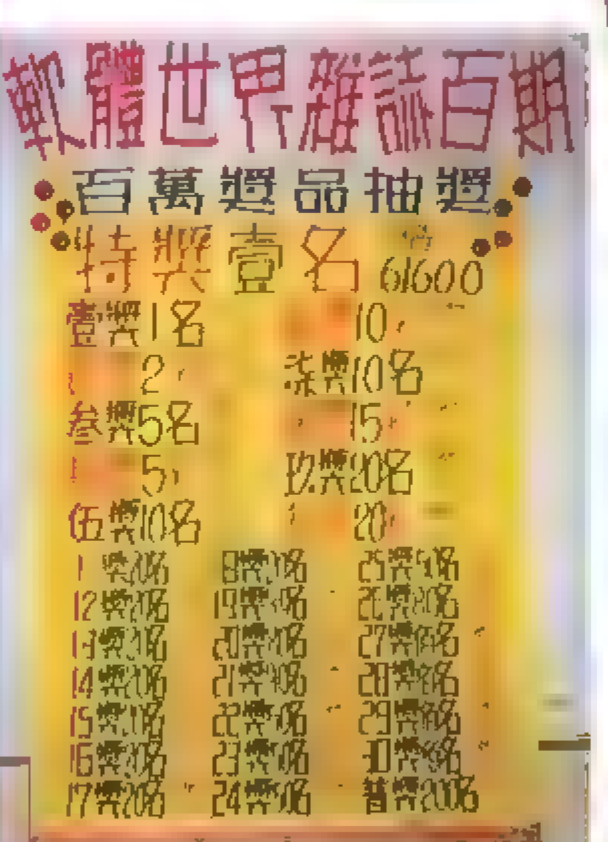
記者／李永浩

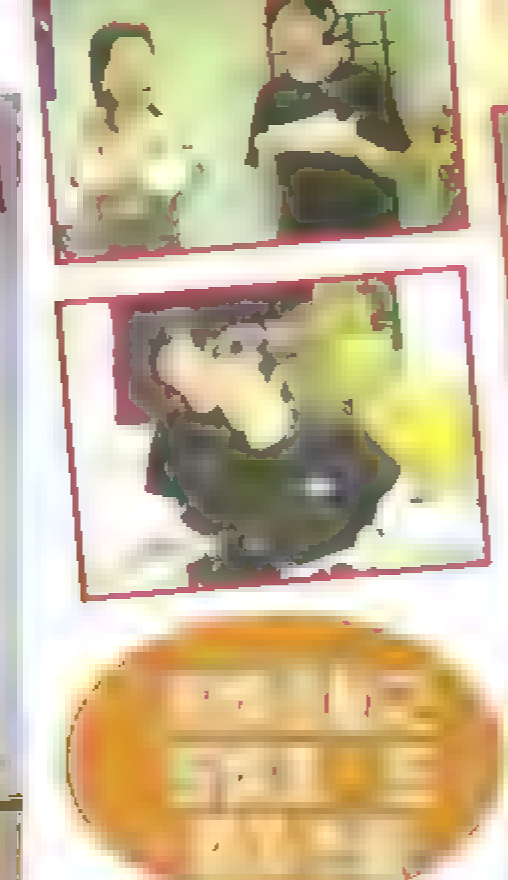


▲百期抽獎活動中所陳列出之獎品

在國內電腦遊戲界中歷史最悠久、享有極高知名度的軟體世界雜誌社，在創刊八年多之後發行第一百期雜誌月刊時，雜誌社為了回饋讀者，特地舉辦了一連串的系列活動，尤其以多達千餘獎項、獎品總值高達四百萬的抽獎活動最引人注目。

據軟體世界雜誌總編輯李初陽表示，這次的抽獎活動包含了集字、填字及回函等三項活動，為了讓整個活動更具公信力，軟體世界雜誌社特地以公開昭信的方式來舉辦抽獎活動，於八月四日下午二時在亞資科技會議廳一同公開抽獎，並邀請到高雄市資訊軟體協會郭忠棟理事長、高雄市電腦公會陳文相理事長、財團法人資訊工業策進會南區資訊處簡爾處長、智冠科技股份有限公司王俊博總經理及亞資科技股份有限公司王俊華總經理等來賓前來參與抽獎。

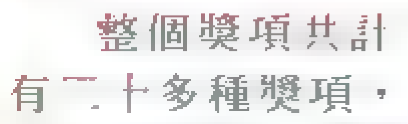






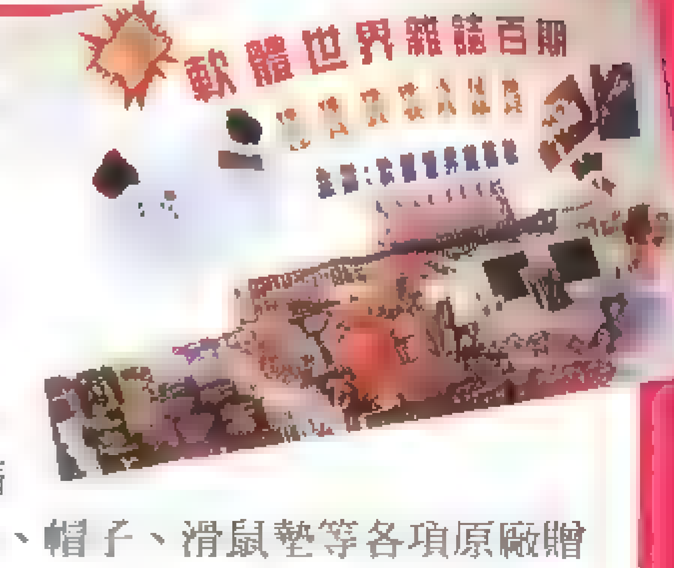
▲所有流連現場的來賓們合影留念

在抽獎現場觀看的來賓





▲蒞臨貴賓與雜誌社人員合影留念



整個獎項共計有二十多種獎項，一千多名獎額，總價值多達四百多萬元。獎品方面除了遊戲軟體、電腦及週邊配備之外，還有胸針、T恤、帽子、滑鼠墊等各項原廠贈品；在這些獎項之中，以獎值高達六萬多元的特獎最引人注目，其中包含了亞資科技所提供的P-166亞洲電腦、啓亨所提供的56K數據機、憶弘所提供的TOP GUN搖桿及七套由國外知名公司ORIGIN及NEW WORLD COMPUTING所提供的原裝遊戲軟體。據總編輯李初陽表示，這次的獎品爲國內外軟硬體廠商如大宇、美商新美、友旺等二十餘家所提供，而這些公司大多與軟體世界雜誌社有相當良好的關係，所以欣然贊助此次的抽獎活動，與軟體世界雜誌社共襄

除了蒞臨現場抽獎的貴賓之外，雜誌社也邀請到不少業界相關人士前來參觀，因此在抽獎現場中可說是擠滿了人，讓整個現場的氣氛顯得熱鬧十足。爲了區分出來賓與工作人員，雜誌社的工作人員們特地全部穿著黑T恤及牛仔褲，頓時有不少人感覺年輕了十歲左右。





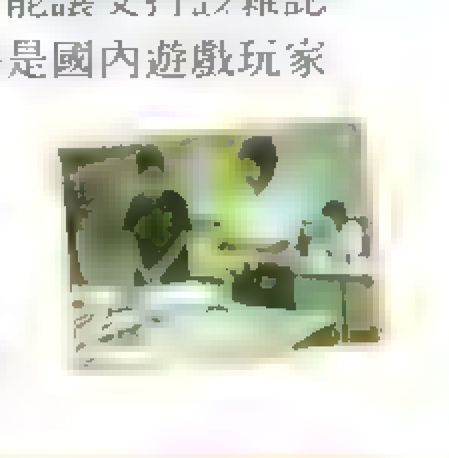
蒞臨之貴賓於現場致辭

軟體世界雜誌

百期百萬獎品抽獎活動現場

盛舉。也希望藉著此次抽獎活動，能讓支持該雜誌的讀者們能瞭解，軟體世界雜誌將是國內遊戲玩家的最佳伙伴。

由於抽出之獎項多達一千多個，為了整體作業與出刊時間上的考量，本刊將於102期再將所有中獎的名單公佈。別錯過下一期哦！或許第一特獎就是你的！



從堆積如山的來函中抽出中獎人可不容易啊！

公佈中獎得主的一瞬間…





[illegible]經理也前來現場抽獎



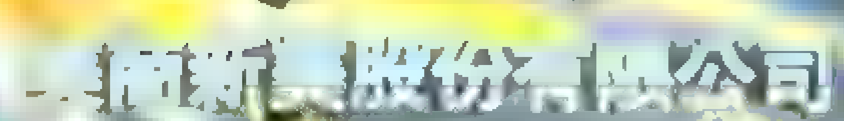






EXTREME ASSAULT

飛鷹特戰隊





台北總公司 (02) 706-0660 台中分公司 (04) 296-3060
高雄分公司 (07) 323-4567 網 址 www.bssummit.com.tw

你發現了嗎？

今年的遊戲天空很米利亞®

即時戰略



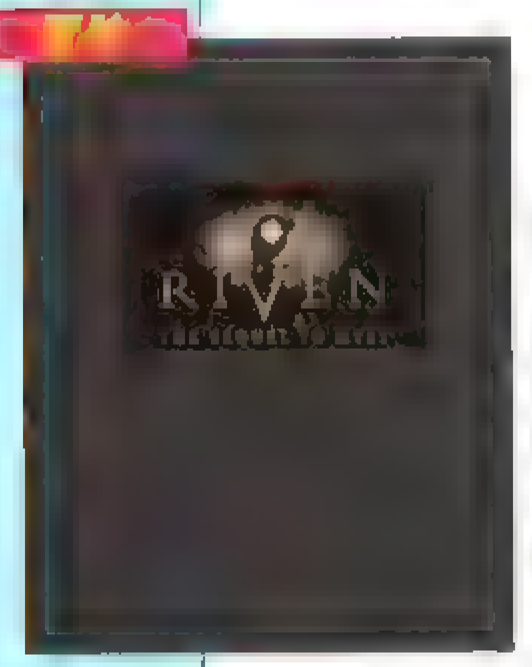
黑暗帝國

預定9月強力上市！

黑暗帝國（Dark Reign）是一款即將擊垮紅色警戒、魔獸爭霸的即時戰略遊戲鉅作，近來已經引起國內外玩家的高度密切注意。

精進的人工智慧是黑暗帝國的一大特色，電腦會依據所處環境的不同而做出不同的反應，只要玩者建造出優勢的武力，電腦就會做出與之抗衡的對策，電腦會比以往的戰略遊戲更進步，玩者可以設定單位受到攻擊或發現敵人時採取自主性較高或侵略性較高，以符合戰場上的需要，遊戲中還有路標系統來輔助人工智慧，只要用幾個路標定義一條路徑，部隊就會跟著走，行動的方式千變萬化。遊戲中至少會有三十五種不同的單位，分屬於帝國軍與自由守護者兩大陣營，許多特殊的、您絕不會想到的兵種都會一一出籠，例如間諜不只可以偷取敵方資料，之後更可以生產和對方相同的兵種。黑暗帝國最大的創舉是地形的影響，遊戲中共有八種不同的地形，每一種都會影響戰鬥單位的行動能力與視野能力。本遊戲還附有功能最強大的地圖編輯器，以及多人網路連線的功能。黑暗帝國具備所有稱霸次世代即時戰略遊戲的條件，是您絕不能錯過的鉅作，敬請密切注意上市日期！

冒險



RIVEN

THE SEQUEL TO MYST

冒險遊戲鉅作，97年秋季驚動上市！

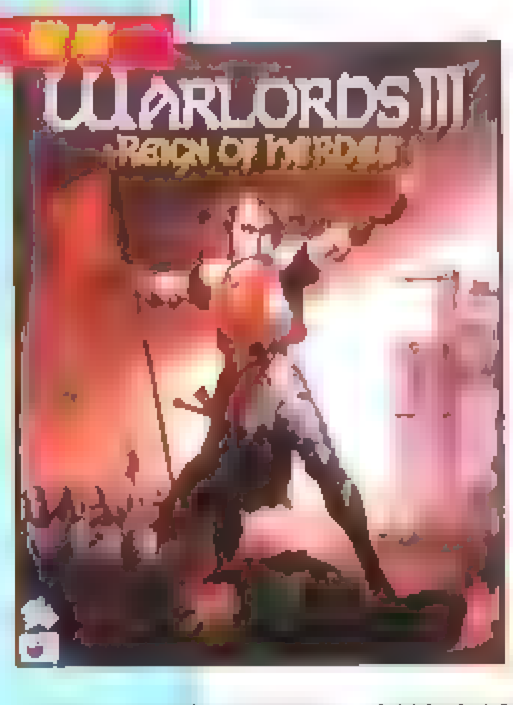
里柏17

"我最害怕的事終於發生了，損害比我預期的還大。在它完全崩塌之前，我必須盡快將所有人撤離Riven。但是現在最大的問題是我的父親。喔，我親愛的凱瑟琳，她的命運將會如何，如果他還是這樣？我害怕那對於我Atrus來說，將花更多的精神來對抗Gehn，以及他敗壞的行為。我必須趁還有時間趕快動作，我必須找到一個人...送他到Riven。"

你已經準備好進入Riven了嗎？Riven是史上最暢銷冒險遊戲Myst的續集之作。在創造了得過無數大獎，到現在仍無任何其他遊戲可比的耀眼成績的Myst（夢幻島歷險記），自從製作消息曝光之後，Riven就一直是所有遊戲玩家追逐注目的焦點。這一次Riven將帶來更為驚人、更令人歎為觀止的聲光畫面表現：超過7000張令人不敢相信自己眼睛的超真實場景、超過一個小時驚人的影像動畫、其他遊戲無可比擬的圖形深度與精細度、神秘深邃的背景音樂、令人深深沈浸的音效，都將領您進入一個空前絕後的神秘奇幻世界。數年前Myst為冒險遊戲樹立了里程碑，數年後Riven將再次為冒險遊戲建立新標準。

"你已經準備好進入Riven了嗎？這是一個虛幻真實的世界，一個你將無法想像的世界。"

戰略



戰神III 英雄王朝

暑假強力上市！

帝國崩潰，混亂橫掃大地，八位強力的領主趁勢竄起，爭奪最後的領導權。

戰神III英雄王朝是由曾經製作屢獲大獎的中古世紀幻想戰略遊戲戰神I、II的SSG公司，歷經多年時間人力製作，不僅維持了此系列耐玩性的設計，更以全新的型態、亮麗高解析度的畫面、友善的界面，將再次企圖佔領各大遊戲排行榜。

戰神III英雄王朝首要吸引玩者的應屬其高解析度亮麗的畫面表現，高精細的各種地形、建築、兵種提供玩者豐富的遊戲體驗。隨機產生的地圖，以及可隨意調整的遊戲選項，讓玩者自創獨一無二的戰鬥場景。遊戲中有超過80名的英雄、戰士、和怪物供您選擇，獨特的連續動作模式，可以即時顯示軍隊的動作，就像真正的戰事開打一樣。敵人將以超強的人工智慧，觀察你的動作，設計出獨特的策略來阻擾你的軍隊。此外，中世紀的魔法亦是多采多姿，如隱身術、飛行術、和英雄術等等。劇情串連的戰役模式，將讓您逐漸累積經驗值，為最後的決戰建立強大的軍隊。戰神III英雄王朝將可透過網際網路、數據機、IPX網路以及e-mail支援多達7人的網路連線，另外Red Orb Entertainment公司將建立免費的線上遊戲對戰及聊天功能的網站，提供玩家尋找世界上合適的對手。

MEGA MAKER
Multimedia Products

米利亞搬家了唷～～

為了配合公司業務成長擴充，憶弘國際已經正式被核准改為"股份有限公司"，並於5月19日遷入新辦公大樓，聯絡資料更改如下：

地址：台北縣新店市民權路98-1號6F
電話：02-218-9808
傳真：02-218-9801



DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR

即將席捲台灣…

ACTIVISION

MEDIA MASTER
Multimedia Products
米利亞多媒體
產品銷售聯盟

http://www.mmi.com.tw

台灣/中國大陸地區獨家代理發行
憶弘國際股份有限公司
TEL:(02)218-9808 FAX:(02)218-9801

郵政劃撥帳號 18368560 帳戶 憶弘國際股份有限公司

Activision is a registered trademark and Dark Reign: The Future of War is a trademark of Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



Coming... Fall 1997

www.riven.com

Broderbund



台灣/中國大陸地區獨家代理發行・生產製造

憶弘國際股份有限公司

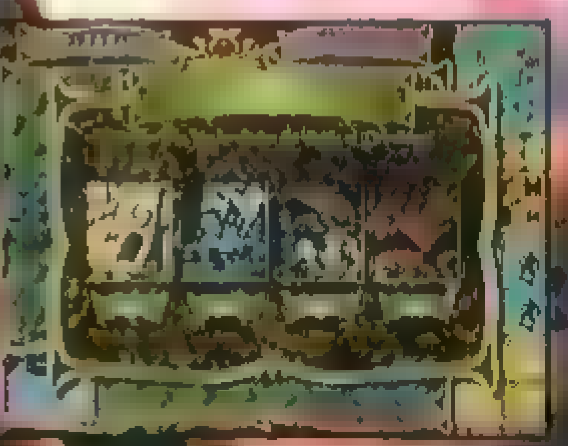
TEL:(02)218-9808 FAX:(02)218-9801

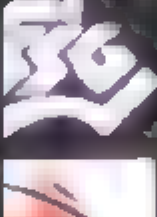
WARLORDS III
REIGN OF HEROES

戰神III

曾屢獲大獎的中世紀幻想
戰略遊戲大作，即將以全新的型
態佔領您的領地


即時制、回合制
任您選擇


全新的操作界面



Broderbund

Copyright ©1997 Strategic Studies Group. All rights reserved.
trademarks and/or registered trademarks of their respective manufacturers.



http://www.mml.com.tw

台灣/中國大陸地區獨家代理發行、生產製造
憶弘國際股份有限公司
TEL:(02)218-9808 FAX:(02)218-9801
郵政劃撥帳號 18368560 帳戶 憶弘國際股份有限公司
以上各產品商標均屬原廠商所有

飛行模擬



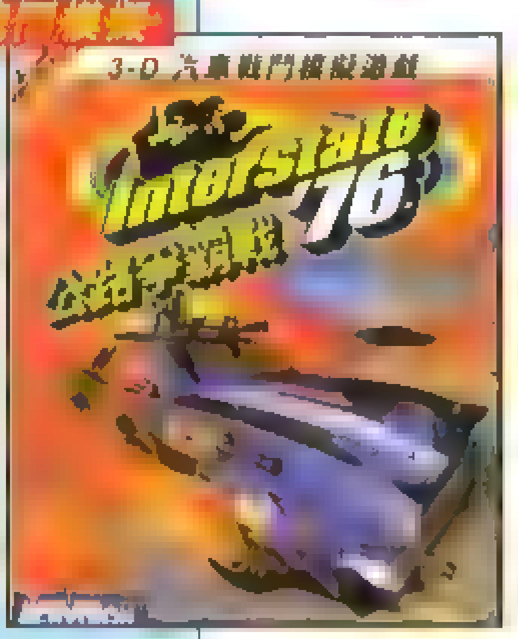
iF-22

暑假絕對強檔新片！

美國洛克希德馬汀-波音公司的F-22空優戰鬥機－史上最致命的噴射戰鬥機，結合了先進匿蹤能力及優秀纏鬥和空對地攻擊能力，如此多功能的戰鬥機將傲視遨遊於21世紀的天空。只有極少數的菁英才能有機會飛F-22，而你將可以是其中之一！感受駕馭史上最致命噴射戰鬥機的威力與興奮，享受那令人驚奇的真實度與細膩感。

iF-22是近來幾款模擬F-22戰機之飛行模擬遊戲中，最受矚目的。由擅長製作軍事模擬遊戲的Interactive Magic公司製作，最驚人的就是那如真實照片般的精緻地形，超過25萬平方英里由數位衛星照片，及波士尼亞、烏克蘭、科威特的地圖資料所描繪，這是一種前所未有的視覺真實感受，河流和小溪、小徑及公路、農田與曠野、山脈和小丘，只要他們存在於真實世界，你就可以在遊戲中看到。iF-22的駕駛艙是完全動態可活動的，就像你真的坐進駕駛艙轉頭四處觀看，你所見到的每一個開關和按鈕都可以真正地操作，並不只是裝飾好看而已。另外iF-22動態的戰役系統將讓你宛如置身真實戰場，每一架飛機、坦克和車輛都有其自己的生命，而你的行動都將直接影響地面戰鬥的行進路線。遊戲包含任務戰役產生器，因此絕不會有兩個重複的任務出現，多階段的難度等級調整，同時適合菜鳥和高手，而且支援數據機和網路連線。面對這麼一個真實的飛行模擬遊戲，如果你還嫌不夠，那就只有加入美國空軍了。

戰鬥模擬

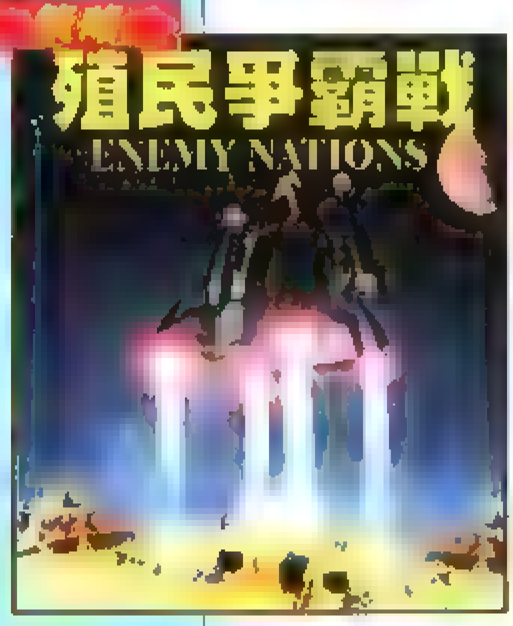


公路爭霸戰

中文包裝，完全中文手冊熱情上市！

公路爭霸戰（Interstate '76）是Activision公司繼全球賣座最佳的機器人模擬遊戲--機甲爭霸戰II（MechWarrior II），最新的一款姊妹作品。整個遊戲充滿著70年代的風味，濃濃的汽油味、隆隆的引擎怒吼聲、一望無際的沙漠、公路飛車黨、黑人味濃厚的放克音樂，讓你恍如進入時光隧道，回到大西部公路爭霸的時代。

你有各種汽車、卡車可選擇，各式武器如飛彈發射器、機槍、地雷、火焰發射器可武裝，你可以自己改裝愛車的各個結構，成為人見人怕的公路霸主。製作小組將原本已經十分成熟的機甲爭霸戰II繪圖引擎加以改進，精確模擬沙漠公路各種惡劣的路況、汽車奔馳的各種物理特性以及鐵屑四散的爆炸場面，讓玩者在最新虛擬科技的輔助之下體驗70年代公路爭霸的時代。此遊戲捨棄了真人數位化影片，改以多邊形來構成劇中人物與背景，沒有複雜的貼圖，只有真實的光影計算、自然的人物動作及如電影般流暢的運鏡。這樣的過場影片反而成為公路爭霸戰這款遊戲最大的特色，劇情的推展與遊戲的進行配合的天衣無縫，看著精彩的影片往往讓人連遊戲已經開始了還渾然不知。公路爭霸戰也不忘提供玩家多人網路對戰的樂趣，有機甲II強大的網路設定做背景，公路爭霸戰支援現今各種網路對戰連線模式，讓玩家駕著自己精心改裝的夢幻裝甲車，將朋友的小汽車轟上半天高，然後看著熊熊烈火揚長而去。



殖民爭霸戰

中文包裝，完全中文手冊熱情上市！

殖民爭霸戰（Enemy Nations）是一款即時的模擬策略遊戲，結合了模擬城市、文明帝國與終極動員令等等經典策略遊戲的特點，以及先進的人工智慧（AI）和高階遊戲夢幻機器的支援，將成為近年來繼文明帝國II之後，不管是策略遊戲喜好者或遊戲玩家都將為之瘋狂的即時策略遊戲。

玩者扮演的是殖民遠征隊的指揮官，遊戲中包括人類共有12個外星種族可選擇，各個種族各有不同的強弱優點。玩者必須策畫殖民地區經濟的成長，管理星球上的資源以建立強大的殖民地。殖民爭霸戰有超過20種的建築物可建設、8種不同的資源可開發，而您可以研究出超過50種不同的物品以擴展殖民地的生產能力。遊戲中您可以研發出的戰鬥單位超過20種以上，地形會影響單位的移動，軍隊在平地或道路上行進，比在森林或沼澤地行進快速。電腦對手會尋找您的弱點試圖破解，他們不僅會抵抗您的攻擊，甚至會規劃對您的整體攻擊，尋找您的內部弱點加以打擊。此外，星球地圖是隨機產生的，每次重玩都不一樣，不僅電腦對手的種族會改變，甚至他們的殖民地點和您的登陸地點也都隨機產生。而且殖民星球是真正的球形，也就是說當您的開礦車往東直行最後還會回到原地。殖民爭霸戰支援到SVGA 24-bit色素的圖形表現，只要顯示卡效能足夠，更可以將解析度開到1024x768，加上3D即時運算的車輛、軍隊和建築物的動畫，當星球殖民大戰一觸即發之時，將可完全展現高檔機器的高效能。

上網撈錢去，一萬元現金等你來拿！

米利亞的網站將從7月起以煥然一新的面貌與您見面囉！
為了感謝長久以來網友對於米利亞網站的支持與愛護
以及慶祝全新的米利亞網路服務中心的開張，只要您上米利亞
網站就有可能帶走一萬元獎金喔！
詳細情形只要到米利亞網站上親自走一遭便可知曉。
請記住我們的網站

www.mmi.com.tw

米利亞 VIP會員熱情招募中

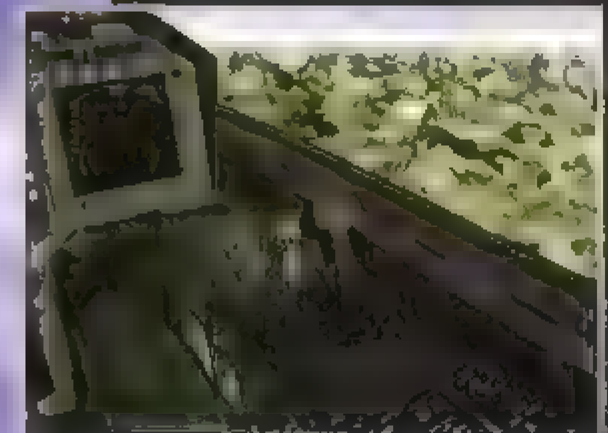
Only N.T.$ 600 立即擁有 VIP會員身份，備受尊崇！

會員權益

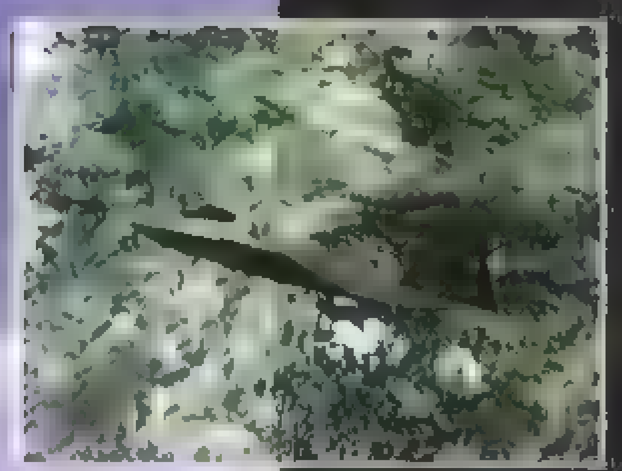
* 本卡有效期限一年，電話或網路郵購時須核對卡號及姓名
* 有效期限內郵購米利亞多媒體產品可享有劃撥或郵購一律八五折優惠價（特價品或折扣商品除外）
* 可免費參加米利亞多媒體所舉辦之各類會員活動
* 會員可免費收到米利亞定期之產品目錄、會員通報或網路通報，並享有WWW站提供各項最新資訊及產品DEMO
* 會員可享本公司不定期之抽獎或贈品贈獎活動
* 本卡遺失或破損請向原發卡處申請
* 本會員卡有效期限自申請日起一年有效



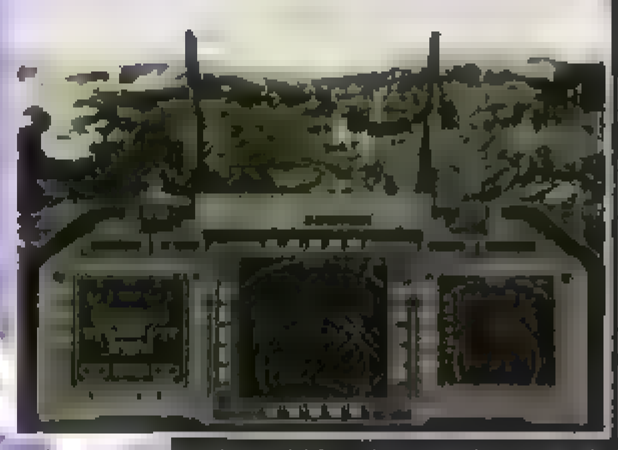
如果你還想飛更真實的 F-22
就只有加入美國空軍了



動態駕駛艙 - 顯示在螢幕上的開關和控制裝置不光只是好看，它們完全都可以執行功能操作



超過25萬平方英里由數位衛星照片及波士尼亞、烏克蘭、科威特的地圖資料所描繪出如相片般真實的地形



真正的動態戰役系統，包含戰役/任務產生器，絕不會玩到重複的任務。支援數據機和網路連線，向你的朋友宣戰吧！

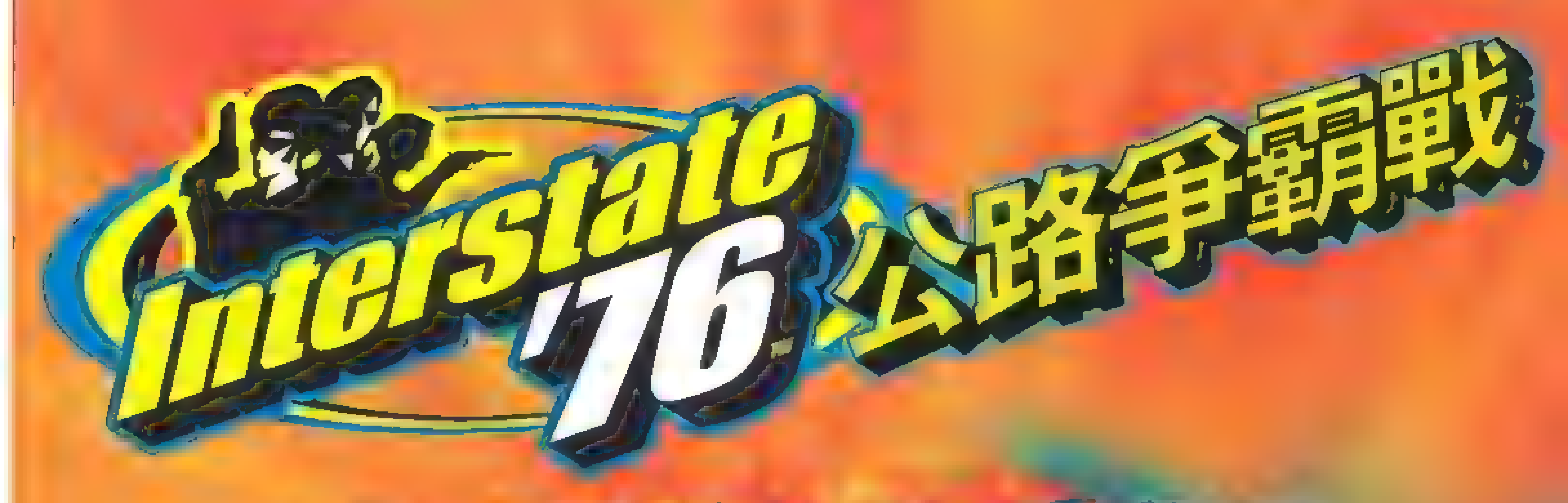
www.mmi.com.tw
www.imagicgames.com



iF-22 Air Superiority Fighter is a trademark of Interactive Magic, Inc. All other trademark are the poerty of their respective owners. © 1996 Interactive Magic, Inc. All rights resered.

MEDIA MASTER
未利亞多媒體產品銷售聯盟
http://www.mmi.com.tw

台灣地區獨家代理發行
億弘國際股份有限公司
TEL:(02)218-9808 FAX:(02)218-9801
郵政劃撥帳號：18368560 帳戶：億弘國際股份有限公司



3-D 汽車戰鬥模擬遊戲

在完全開放的地形與無限制的環境裡浴火戰鬥！

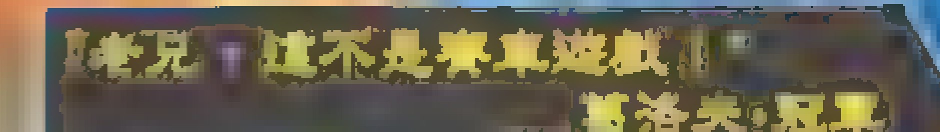


30多個單人劇情任務，加上區域網路、數據機和免費網際網路連線！



多種多角度的攝影機鏡頭，比葛洛夫的衣領還寬！





各界好評、持續不斷…

93%（PC Gamer 6月號）

中文包裝、完全中文手冊熱情上市！
網路連線大賽熱烈報名中！

ACTIVISION.

Activision is a registered trademark and Interstate '76 is a trademark of Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

MEDIA MASTER Multimedia Products
米利亞多媒體產品銷售聯盟
http://www.mmi.com.tw

台灣/中國大陸地區獨家代理發行、生產製造
億弘國際股份有限公司
TEL:(02)218-9808 FAX:(02)218-9801
郵政劃撥帳號：18368560 帳戶：億弘國際股份有限公司

這是一個關於人類命運與夢想的傳奇故事，需要您親手來完成它

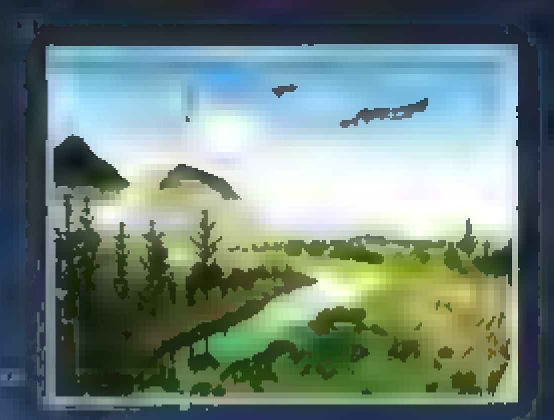
殖民爭霸戰

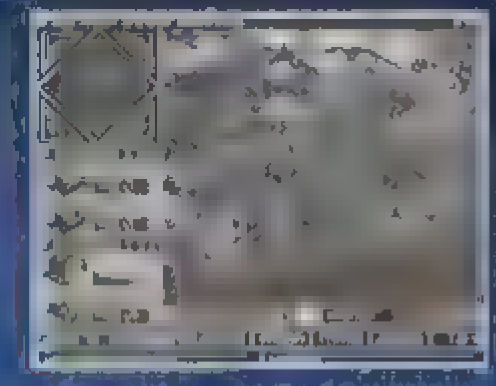
ENEMY NATIONS

結合模擬城市、文明帝國、終極動員令...
所有優點於一身的新型態即時模擬戰略遊戲

請看看國外各遊戲雜誌、網路遊戲站
給予殖民爭霸戰一致的最新評價：

PC Games	A
Computer Games Strategy Plus	HHHH
Games Domain	Gold Award
AOL/Hecklers	93%









米利亞®是億弘國際股份有限公司的註冊商標

MEDIA MASTER Multimedia Products 米利亞多媒體 產品銷售聯盟

http://www.mmi.com.tw

台灣/香港地區獨家代理發行、生產製造

億弘國際股份有限公司

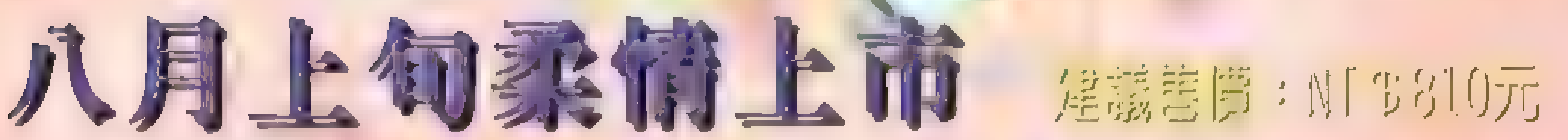
TEL:(02)218-9808 FAX:(02)218-9801

郵政劃撥帳號：18368560 帳戶：億弘國際股份有限公司









★增收四首ＣＤ音軌遊戲主題配樂
★專業錄音室重新配音錄製之音效
★重新製作之開頭、結局劇情動畫
★新增道具、法術之輔助說明功能
★隨同光碟附贈主角彩色圖卡四張

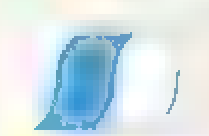
仙劍奇俠傳 WIN95 光碟版兌換辦法

【1】限量五千張光碟。
【2】本辦法僅適用台澎金馬地區之玩家。
【3】兌換後之WIN95 版本僅含全新之光碟片，以及精美圖卡四張，不包含其他物件！
【4】受理時間：86年8月20日起（例假日除外）
星期一至六上午 9:00~12:00
星期一至五下午 2:00~5:00
【5】仙劍奇俠傳 DOS版之原版磁片或光碟片，若有缺少恕不受理。
【6】親臨本公司兌換者，請攜帶上述之物品，至本公司七樓之售後服務部兌換。
【7】郵寄兌換請以掛號方式，附上所有原版磁片或光碟片及上列費用後寄回本公司售後服務部處理，我們會盡速將仙劍WIN95 版之光碟片以掛號寄出
【8】郵件整批大宗作業處理，請勿以郵票代替費用。
【9】信件上請註明【更換仙劍奇俠傳WIN95光碟版】並請寫明收件人之姓名、地址及聯絡電話等。

請注意物品或費用不全者恕不受理

需寄回物品		升級費用	掛號郵資	共計
磁片版	5 1/4吋 大磁片 12片 3 1/2吋 小磁片 10片	250	50	300
光碟版	仙劍 DOS 版光碟片	200	50	250

團體郵寄兌換，2~5 套郵資僅需壹佰元， 6 套以上郵資僅需壹佰伍拾元。請附上完整的原版光碟、磁片，依套數附上足夠的升級費用與郵資，並指派一名為郵件收件處理人。

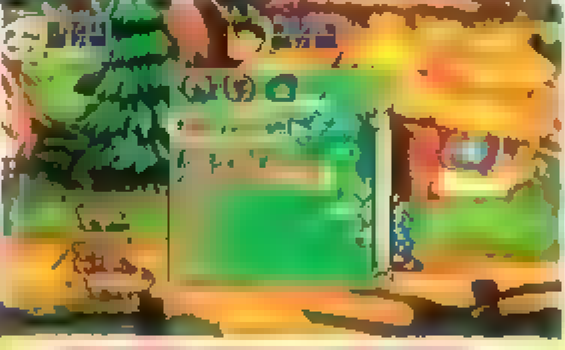


大宇資訊有限公司 台北市忠孝東路二段88號8F
TEL: (02)356-3567 FAX: (02)356-0969
服務專線：02-3560955

誰說貓好惹



寧靜的教堂，和暖的陽光，就像上帝爺爺的恩典般地柔柔亮亮，閃閃動人。



哇！緊張的即時戰鬥！沒問題，拿出我剛開發出來的冰水球試試威力，惡貓看招！



啊呀呀，一天又過去了，快快回家上床睡覺，希望今天晚上能有一個甜蜜的夢



優美動聽的音樂

呀喝！七十首以上田園風的(I)音源配樂，清新優美，可惜這裡不能跟您同樂樂



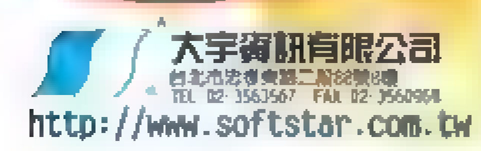
新時代寵物派RPG

預定'97年十月
熱鬧上市！



阿貓阿狗
TUN TOWN

遊戲類型	角色扮演
硬體需求	486以上相容電腦，8MB以上記憶體
使用平台	DOS
發行版本	光碟版
預定售價	未定



大宇資訊有限公司
TEL 02-3563567 FAX 02-3560964
http://www.softstar.com.tw



For Windows95



背負仇恨的天職戰

全新形態戰略角色扮演遊戲

中的戰士們，在諸神的見證之下，完成你所承諾的誓言

矢志復國的王族後裔—班

柔的傳奇女子—

新型態戰略角色扮演遊戲

角色扮演的動人劇情，戰略遊戲的高耐玩度
輔以全新設定的鎖定、道具、魔法系統，
是您不可錯過的RSLG革新之作

NEW 免費下傳 聖域爭輝佈景主題!!
即日起，至大宇之聖域網頁即可下傳聖域爭輝佈景主題!
最新情報 http://www.softstar.com.tw/
E-mail:www@softstar.com.tw

大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969
SOFTSTAR







3大保證：

- 突破年齡界限，學習無障礙！
- 突破舊式閱讀，學習不枯燥！
- 突破傳統教學，學習真有趣！



常用單字

如果你討厭背單字，沒關係，我們準備了許多……，一邊聯想……

文法說明

透過淺顯易懂的文字說明，配合例句……等十六個課程單元，讓你逐漸了解日語的文法，奠定良好的文法基礎。

遊戲

有六種不同型態的遊戲任君選擇，寓教於樂，好玩又有趣。





發音練習

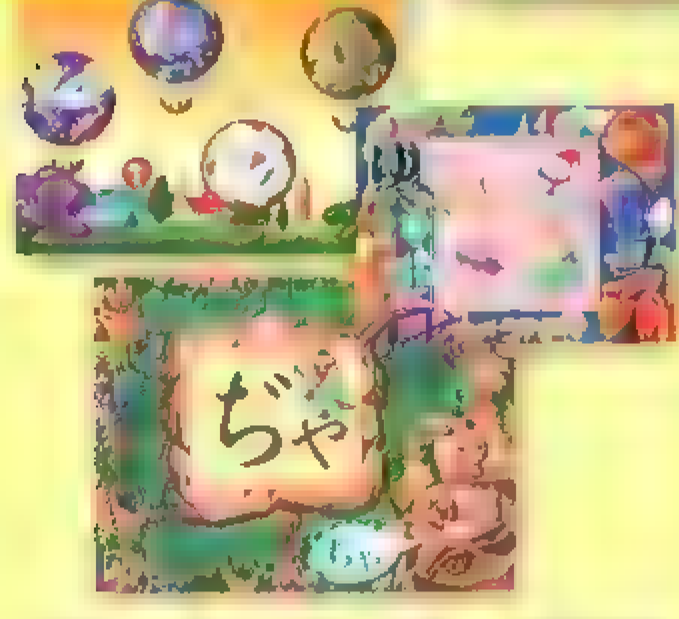
想說一口漂亮的日本片子嗎？跟著我們為你聘請的四位日籍老師，好好矯正你的發音吧！

基本會話



透過十七段的3D模擬情境對話，讓你能身歷其境、輕鬆學習。除了實況練習、單句練習外，你還可以角色扮演的方式選擇你要扮演的角色，實際融入對話實況中。並且在每段對話之後都有學習測驗來檢視你的學習成果

50音介紹



介紹五十音的字源、筆順、發音等等，並透過令人發噱的306段卡通動畫，運用劇情式的聯想方式，加強對五十音的記憶。讓你能邊學邊玩，邊玩邊記，學日文不再是一件苦差事



日語概述

介紹日語的文字與日語的發音，讓初學者對日語有簡單的概念。









銀河的歷史 又翻過了一頁……

銀河英雄傳說 IV EX

Windows95 中文版



©1994,1996 田中芳樹 TKVW ©1994,1997 QUEST/BOTHTEC ©1994,1995 MicroVision ©1997 SOFTSTAR

霹靂幽靈箭 完全攻略手札



數百年前，魔魁帶領著魔域手下無惡不作，元佛、道尊、夫子三位正道教主抱著玉石俱焚的決心，與魔魁決戰於荒龍道，這一場天地為之色變的決戰，持續了十二晝夜，昇天入地，慘烈萬分。最後，魔魁終於敗在三位圍攻之下，但他在最後一擊中，下了最恐怖的血烙，三位教主中了血烙後，慢慢的化去了多年修練的浩然正氣，漸漸淪入魔道；三位先天自知無力除去血烙，故遁入荒野，不知所蹤！

這時正道武林的護衛者素還真，也因力闖魔域後不醒人事，另一方面，魔域也在魔魁失蹤之後，改由七重冥王統治，而魔魁之女以怕七重冥王追殺為由，進入武林盟主殿堂—齊天殿中，要求保護。當年的慘烈戰鬥仍然歷歷在目…





不知名於齊天殿上拜見盟主。魔魁之女、當世道君、聖賢諸正為與魔教決戰之時，老弱婦孺的安

全而各執己見⋯。

最後決定將教眾遷往景色宜人的海鯨島避禍，由魔魁之女負安全之責；而為牽制魔魁之女有異心，需將她的兒子非凡公子送往大汗之野當作三教的人質。

出齊天殿往地圖左方走，可遇一買賣物品的小販。他所販賣的物品將隨你的等級而有所不同，但聚靈丹、旅宿丹及醫療物品是不可或缺的。

這時一教眾告知：『拒生郎已前往拘提非凡公子，現在正在齊天殿出口處。』

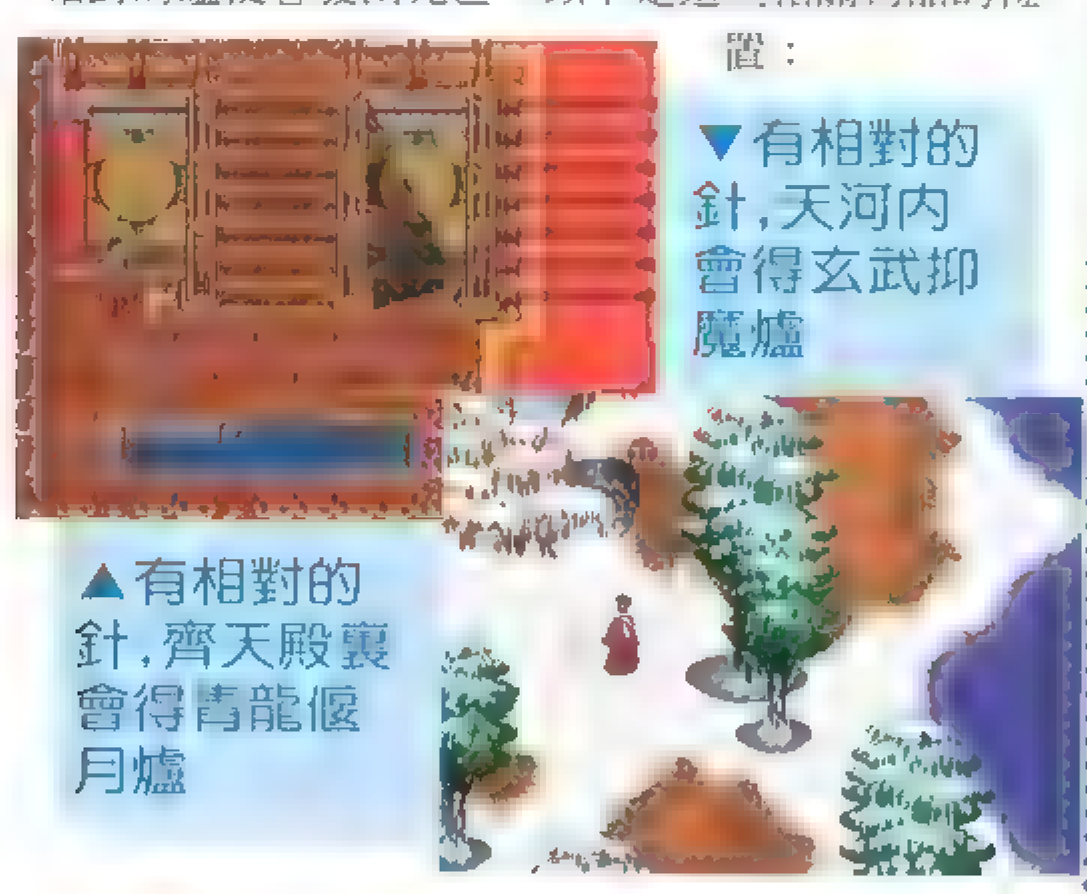
齊天殿出口處見三教欽差拒生郎。

拒生郎：『看來我們要特別注意大汗之野與海鯨島的動態。如果任何時候你想打聽消息，不妨去問問桑假仙與業途靈。欽命在身，我先走一步。』

齊天殿外遇桑業二人，二人忙為前程盤算，而不知名趕回琉璃仙境探望父親素還真。



桑假仙與業途靈兩人一早來訪，不知名得知西丘的楓岩可以治癒素還真的病，並帶來更重要的消息：傳說中有五個寶袋：紫微黃袋，青龍綠袋、白虎金袋、朱雀紅袋、玄武黑袋。這些寶袋在你戰鬥獲勝後，便可抓取對方的小部份元靈，再搭配傳說中的五個寶爐，將元靈依不同屬性放入，便可修煉成自己的元靈，增進自己的修為與各種能力；而要找出這五個神爐，要分別找到琥珀針、龍吟針、血青針、鶴頂針與虎頭針，如果身上有這些個東西，相對的爐便會發出光芒。以下是這些相關物品的位置：



▼有相對的針，天河內會得玄武抑魔爐

▲有相對的針，齊天殿裏會得青龍偃月爐

●琥珀針：大地圖北邊的寶箱
●龍吟針：大地圖方城右上方的寶箱
●血青針：大地圖東岸邊的寶箱

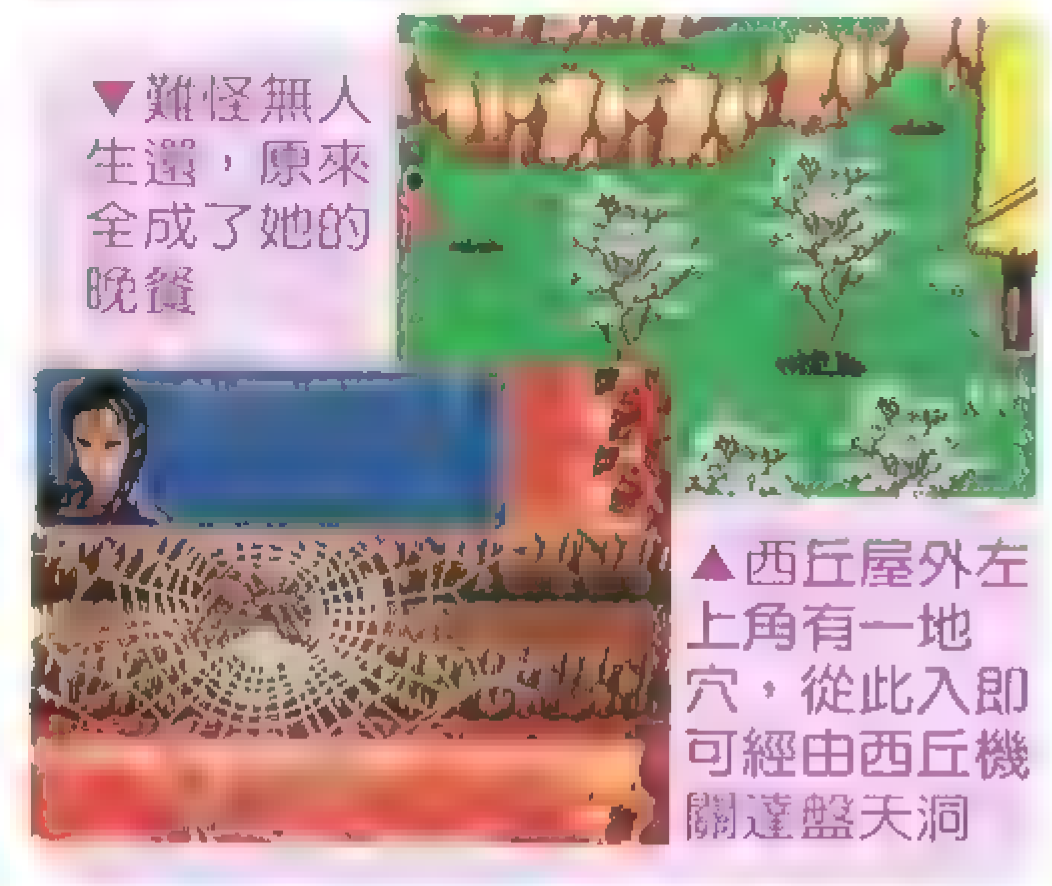


●鶴頂針：琉璃仙境
●虎頭針：寶迷洞二（野地山洞二）
●紫微太極爐：琉璃仙境
●青龍偃月爐：齊天殿內
●白虎赤煉爐：大汗之野
●朱雀陰陽爐：西丘
●玄武抑魔爐：天河
●紫微黃袋：盤天洞
●青龍綠袋：琉璃仙境
●白虎金袋：魔域
●朱雀紅袋：琉璃仙境
●玄武黑袋：西丘機關

楓岩既有助素還真的病，那西丘勢在必行。



在西丘前將與守關殺手對戰，勝利之後飛上西丘。從雲岫君處得知楓岩的所在：盤天洞。雲岫君並贈號稱可提昇等級的丹藥。



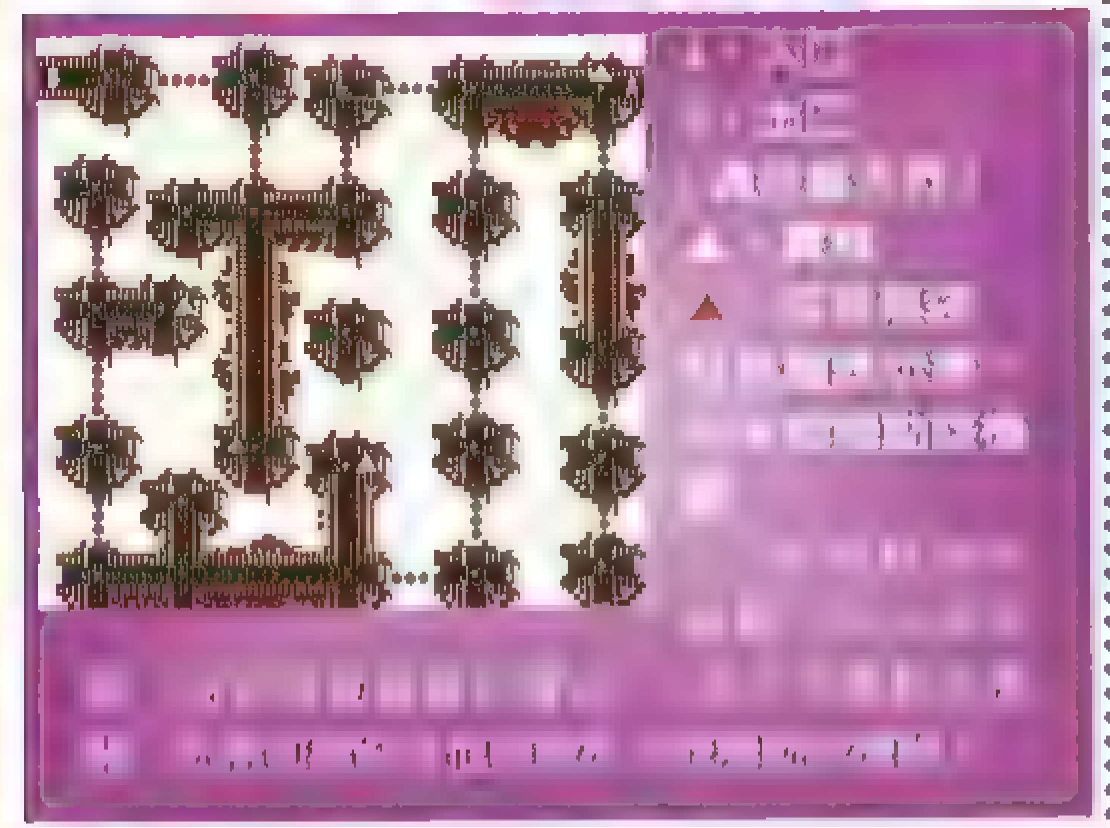
▼難怪無人生還，原來全成了她的晚餐

▲西丘屋外左上角有一地穴，從此入即可經由西丘機關達盤天洞

西丘原為化外之地，清幽明淨，但此刻的不知名卻覺寒氣逼人⋯通過西丘機關，盤天洞遇一妖嬈女子（蜘蛛精），與之對戰，勝之。

取得楓岩的同時，不知名也中了蛛毒。由蛛網後出盤天洞，回到雲岫君處，他稱不知名的蛛毒須有道教聖物【靈心草】可解。當世道君會有這解

西丘機關



藥，取得後再回西丘找他即可解毒。

不知名回琉璃仙境後即不支倒地，此時出現一不知名覺得似曾相識的神祕女郎。

神秘女郎：『你拿回來的東西外表上看起來是楓岩，但我擔心它是釋陽丹，別稱九日雖，專蝕人內力，使用者九日後便全身力竭而死。』

原來盤天洞辛苦取得的楓岩經雲岫君之手已被調包！



▼西丘三君中的蟻天海殤君

▲不知名要先把楓岩送回去給父親

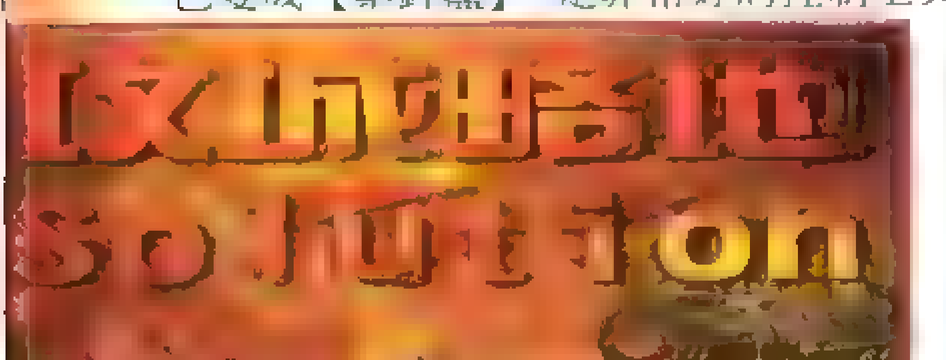
著名的西丘三君中以蟻天海殤君為首，靜天雲岫君與怒天山濤君次之。前者為正義之士，向與「宇宙神知」相交甚篤。其他兩位則甚有心機，是為亦正亦邪之人物。

當神祕女郎得知雲岫君叮囑不知名取得靈心草後回去找他解毒時，即要求與不知名同行。

齊天殿內取得靈心草，人前往西丘。

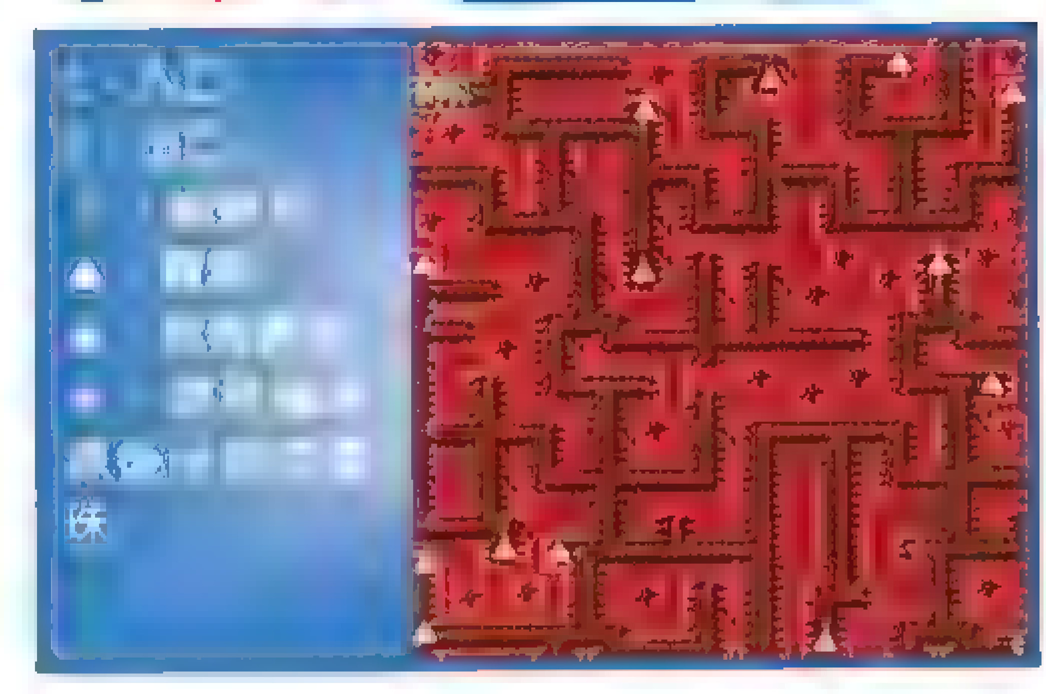
神祕女郎識破雲岫君的計謀…。

雲岫君：「哼！沒錯，這靈心草經我之手其實已變成【紫針蟲】，是非常好的控制工具。」





盤天洞



神秘女郎：「…雲岫君向來奸詐成性，看來真的楓岩也落在你手中，快把它交出來。」

人與雲岫君對戰，勝之，取回楓岩。神秘女郎為不知名運功解毒。

若往西丘屋右側可遇蟻天海殤君，他會因故人之子的情誼而傳不知名黃沙怒音揚的根基。

出西丘後，神祕女郎有事先行離開，不知名回齊天殿。



齊天殿

魔魁之女信誓旦旦言猶在耳，海鯨島卻已出事：教眾三魂被收走，人人如行屍走肉般！大家決定擊殺魔魁之女…。

現在三教教眾在齊天殿外已圍住魔魁之女。魔魁之女運功將土兵震爆，盟主於是下令開戰。勝之，魔魁之女負傷逃逸。

大殿上眾人義憤填膺，正準備往魔魁之女的猜心園一探究竟…。

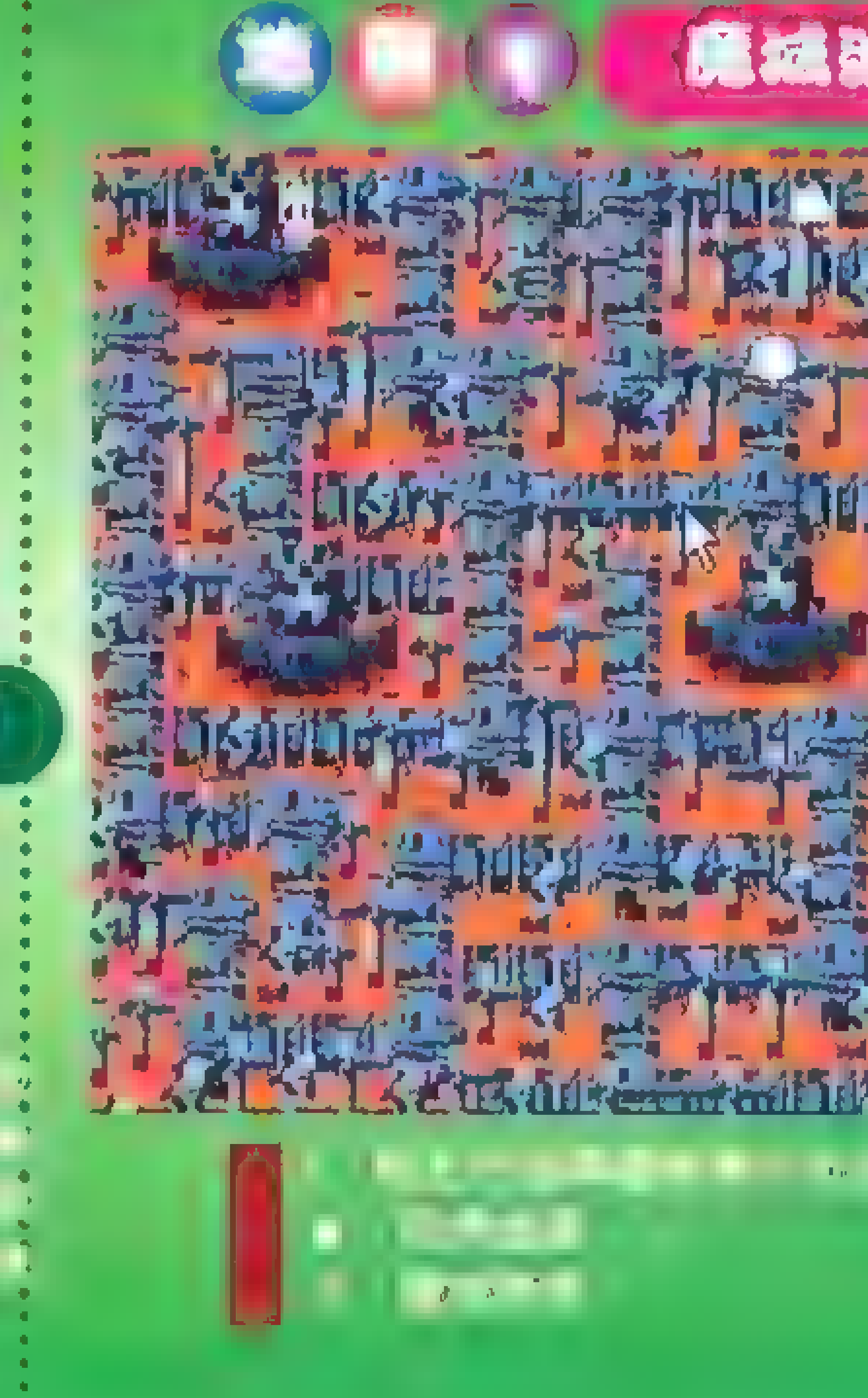
神秘女郎出面澄清海鯨島疑雲：海鯨島上的收魂大法是七重冥王的毒計，而七重冥王嫁禍魔魁之女，造成三教與她之間的分裂，好讓他漁翁得利。七重冥王行事毒辣，連無辜的百姓都不放過。不知名與神秘女郎為救回教眾三魂，只有闖一次魔域了。

出齊天殿遇秦假仙等二人。他總是在最需要的時後出現。

秦假仙：『…要闖魔域現在是最好的時機。但進魔域前有五行迷陣作屏障，傳說中五行迷陣有浮石機關，依金木水火土五行把守，必須按照五行生剋順序放置【五行牌】。【五行牌】分兩種，遇到突出的石牌，你必須使用能剋其性之【破】牌；如果遇到凹入的石洞，必須用能助其性之【填】牌。』







進入魔域五行迷陣後，依照五行生剋順序：

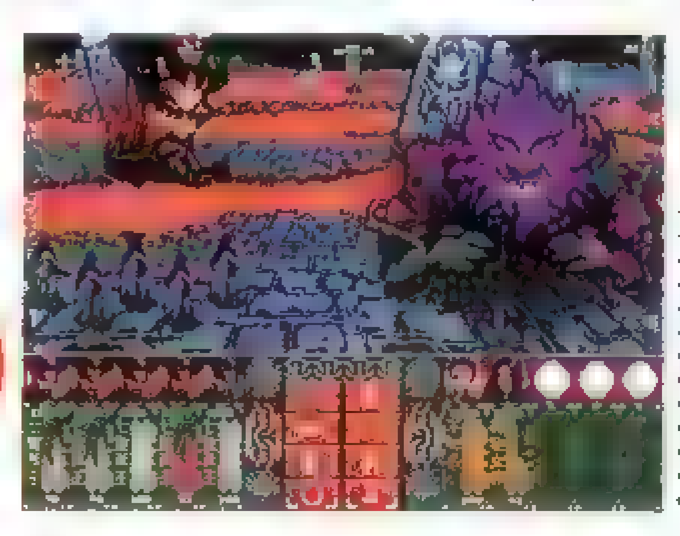
金生水、水生木、木生火、火生土、土生金
水剋火、火剋金、金剋木、木剋土、土剋水

通過五行迷陣後，進入魔域迷宮，果然魔域眾將已排陣伺候。打贏後：

神秘女郎：『把【奪魂珠】拿來！』

秤命仙：『沒想到冥王的計謀被妳識破了，【奪魂珠】拿去吧！我們退！』

不知名與神祕女郎正待趁勝追擊…孰料七重冥王已吸取宇宙神知的內力，權衡輕重後不願戀棧；無奈二人無法全身而退，只好續戰七重冥王的分身大法。勝之，七重冥王退走。循原路出魔域回齊天殿。



此時冥王的分身大法只使了七分力



取得的奪魂珠將帶往極陰之地：天河，使用「渡佛天指」神功，以便喚出收在奪魂珠中的靈魂，而這些靈魂會自動回到原來身體上。

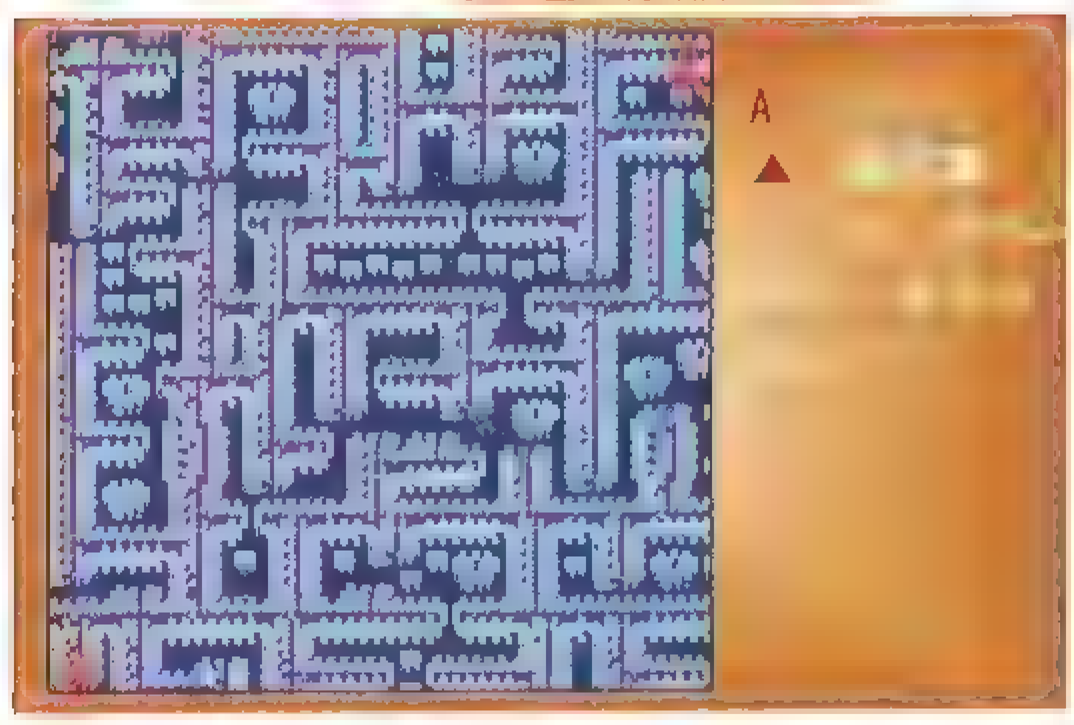
但「渡佛天指」是釋教的神功，只有元佛本身修練過…。因此神秘女郎脫隊尋找元佛的下落，不知名隻身赴天河。

一進天河，即遇七重冥王與魔域眾將搶奪魂珠。



不知名恢復前身的轉機

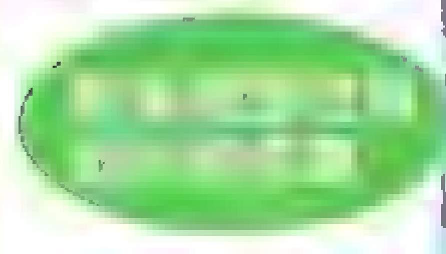
天河佛天洞



不知名心想：『糟了，七重冥王閉關出來了！看來是死路一條。我死不足惜，但【奪魂珠】不能再落入魔域之手，只有跳入天河了…』

不知名跳入草木不浮的天河中，奇遇元佛、道尊、聖夫子…。全無氣息的不知名幸具紫薇罡性，故元佛以「渡佛天指」 助其恢復為前身素續緣。

話說三元祖血烙魔毒驅之不盡，反而漸受他控制，除非有紫微罡氣…而放眼武林有紫微根基者，只有素還真與素續緣，前者如今行動不便，看來只有把希望放在素續緣身上了。於是，三元佛各提供二十年內力與素續緣，或許他日後機緣得遇知曉破解方法。



十天後。素續緣運功將【奪魂珠】中的魂魄釋出。

三元祖告訴素續緣：『你的紫微根基罡性太強，假如有位女子身懷紫微與朱雀根基，那你娶了她之後，武功自然能更上層樓。相反的，假如有該罡性之女子以邪術取得你的元精，也將天下無敵。』

臨別前，三元祖叮囑將他們三人的信交給三傳人：葉小釵、劍君十二恨、亂世狂刀。素續緣運功飛出天河中，遇被魔教眾人物欺負的女子。勝之，眾惡人飛走。

女子名喚羽孔雀。有一大夫稱欲醫治羽孔雀的婆婆，需前往天河中某一山洞尋找【紫邪草】。二人先回羽孔雀住屋（天河口小木屋），得知羽孔雀的婆婆被武功高強者帶往佛天洞。

入天河佛天洞即遇不戒僧、力山…。素續緣心想：這些惡人不是被關在大汗之野，怎麼跑出來了？正待盤問，卻被他們脫逃了。

走迷宮取得紫邪草後，回程遇天督、地宰。

羽孔雀：『咦！原來你是假扮的大夫。』

素續緣：『天督、地宰？魔魁之女的人，事情越來越複雜了。』

天督：『哼！傳說只有這位姑娘能夠找到【紫邪草】，果真如此。把東西拿來，殺！』

對戰，勝之。出佛天洞回小屋救羽孔雀的婆婆。

婆婆對羽孔雀的身世似有隱瞞，卻來不及交代即過世了！素續緣無法撇下羽孔雀不管，決定邀她同行。



齊天殿上眾人擔心非凡公子已救出大汗之野的許多惡人，並將他們收為部下。若讓魔魁之女與非凡公子結合這股惡勢力，那就糟了。因此素續緣受命前往大汗之野一探究竟。

齊天殿走廊遇秦假仙與業途靈二人。他叮囑大汗之野目前還剩一男一女，這兩個人都是神秘人物。如果能問出這兩人的真正身份，就可能為武林省去一場浩劫。

神秘女郎認為羽孔雀是個練武的好材料，要求讓她帶回去好好訓練。於是羽孔雀脫隊，不知名隻身往大汗之野。

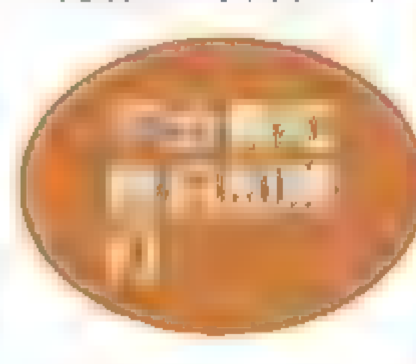


大汗之野中老人、刑婆與素續緣發生戰鬥。打贏後，兩人才問明來意。

老人：『這裡已沒有什麼財物，犯人又都逃走了，你還想幹什麼？』

素續緣：『晚輩素續緣。請問前輩尊姓大名，為什麼不離開大汗之野？』

老人稱懷著待罪之身留在大







汗之野，並說非凡公子利用人性的弱點，向刑婆騙了離開大汗之野的解藥。

老人：『如果你想知道解藥的事，那你就要去問刑婆了。』

刑婆：『我二十年前委身給一男子，他說只要我將【九龍菩提經】交給他，待他辦完事後就會回來娶我。可惜我等了二十年，他並沒有出現。非凡公子得知我掛意那負心人，說只要我告訴他離開大汗之野的方法，他就會幫我找到那個負心漢。』

素續緣：『…這個方法是什麼？』

刑婆：『植入腦中的【灶芎蛹】是犯人不敢越獄的原因，因爲【灶芎蛹】在周圍溫度超過一定限度時，便會爆裂；而外面的氣溫比裡面熱，只要一出去外面就死定了。所以我幫他們取出了【灶芎蛹】，但【灶芎蛹】一旦植入，必須服下三教身上的【聖龍汁】才能完全解除，否則武功高強者功力只剩七成，而武功較差者每個月必須有三天居住在寒地附近。』

素續緣心想：難怪不戒僧那些惡人會住在天河附近。而非凡公子急於解毒，魔魁之女一定會發動魔咒來找尋三教元祖，看來要快點找到三傳人。

任務已達，正待離去，癡心的刑婆托素續緣代她尋得會東瀛忍術的負心漢。

在大汗之野的角落可尋得拒生郎，並要求加入。



齊天殿上眾人正對魔魁之女城府之深令人感覺不寒而慄，觀世局突然走進來，告知道教青陽子身上的【憾天秘鑑】可尋出三教元祖。觀世局走後，素續緣受命前往南隱的「是非小徑」尋青陽子。

這時神秘女郎帶回羽孔雀，並警告她不可忘了千叮萬囑的事。素續緣不解神祕女郎口氣爲何如此嚴峻？之後遇秦假仙二人，他得知素續緣欲尋世外高人，故臨時爲他惡補中原的地理情況。

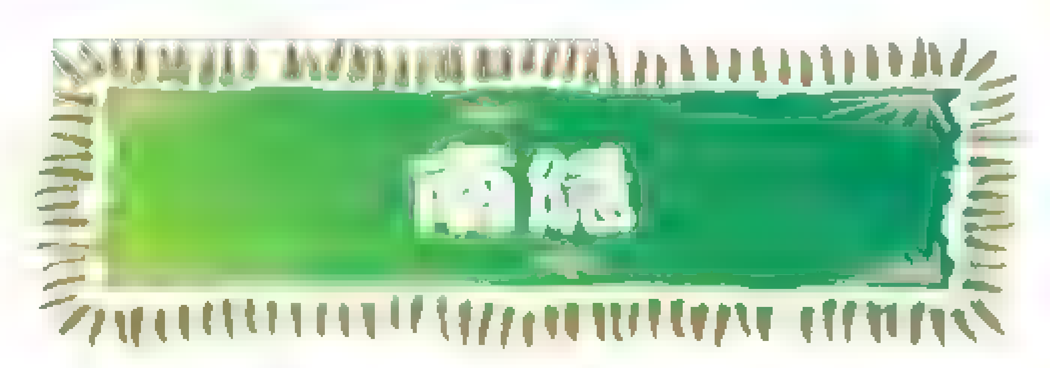
秦假仙：『武林勢力目前可分爲大五行與小五行。小五行是東園（猜心園）、西丘、南魔（魔宮）、北大汗（大汗之野）、中齊天（齊天殿）。』



『大五行是東島（隱霧島）、西宮（血道天宮）、南隱（南陵之南）、北城（方城）、中齊天。東島島主是精通忍術的神鶴佐木；南隱住著一些怪人，你可請他們幫你；而方城是最神秘的地方，我對它完全不知道！』



『南隱的怪人有青陽子、鬼王棺、黑白郎君南宮恨、照世明燈、還有失蹤的劍君十二恨、葉小釵、亂世狂刀，以及兩個很重要的人。』

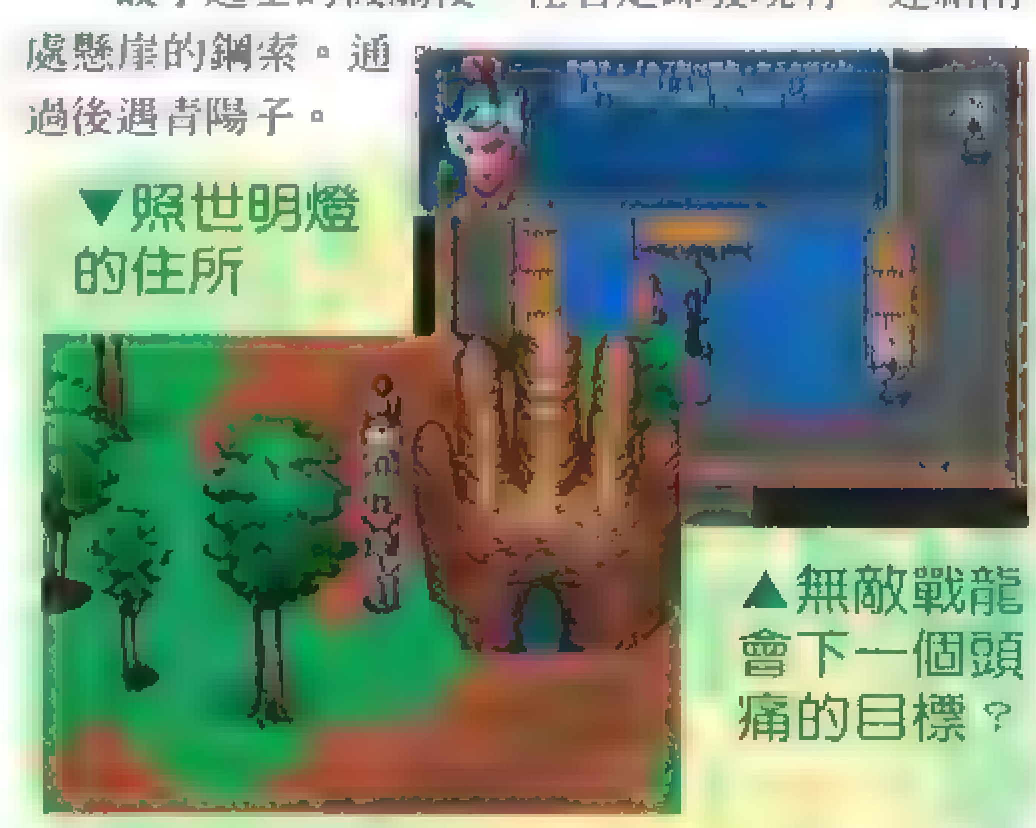


進南隱後要注意的是前賢人逸士佈有機關，每個石階可重複踩二次，而十字中間的字可踩四次。闖關者必須拼出有順序的四句七言白話的同音詞句。如果踩錯了，踏旁邊紅色的取消踏板；如果你覺得句子完成了，請踏綠色踏板。

地上果眞佈有十字形的文字機關，素續緣解爲：

才秀張生叫門開
開門叫生有人來
來人有生先問我
我問先生張秀才

破了逸士的機關後，往右走即發現有一連結兩處懸崖的鋼索。通過後遇青陽子。



▼照世明燈的住所

▲無敵戰龍會下一個頭痛的目標？

素續緣提出商借【憾天秘鑑】的請求。青陽子稱當初他收到憾天秘鑑時，素還眞也收到【無字天書】。據聞前者的使用方法記載在後者上，而各方勢力按兵不動的主因，便是懷疑素還眞並非眞病，而是潛身幕後暗中佈局。

青陽子：『憾天秘鑑我可以交給你，但你要幫我一個忙。爲了對付魔教，我正在研究製造【無敵

戰龍】。但要製造出來，還缺少楓岩、九龍菩提經與【夜靈珠】。前兩者雖未取得，但已有線索可尋，所以你的任務就是取得夜靈珠。這顆【獵珠源】記得進入西丘盤天洞後便要使用，在你接近它十步中便可發現蹤跡。』

出是非小徑後殺出鬼王棺，打贏後，鬼王棺撂下狠話夾著尾巴跑了！

西丘盤天洞內使用獵珠源，取得夜靈珠後出西丘回南隱。

青陽子依約交出憾天秘鑑，並告知目前隱居中的九無后，是最負盛名的匠師；只要拿出憾天秘鑑給他，他就會報出真實身份，而他所煉的劍是超強的武器。

回琉璃仙境前，可先尋找南隱隱士，以增強整體戰鬥力（這裡每間屋子分別可遇照世明燈（隨時會離開）、黑白郎君（需與之對戰十次）、葉小釵、亂世狂刀、劍君十二恨、秦假仙、業途靈等人。



無離佛受魔教殺手偷襲而歸西，若非神秘劍客相助，後果真是不敢想像。此慌亂時刻，出現魔魁之女與非凡公子，她們母子堅持見素還真一面…！文的不行，只好來武的！打贏後，她二人飛走，素還真的安全交由海殤君負責，空劫離開，素續緣見此間人事暫告一段落後，一行人回齊天殿。

殿上眾人不知憾天秘鑑及由素還真處取回的無字天書如何使用。此時，冥王令觀世局送來還原水，可還原無字天書的內容。

聖賢諸：『找出三教元祖對魔域並沒有好處，反而多了威脅，冥王此舉未免有違常理。』

觀世局：『…三教與魔域都了解，我們最大的敵人不是彼此，而是魔魁之女。冥王懷疑三教教主失蹤與魔魁之女有關，所以要透過你們查查原因。』



三元祖已漸受魔性控制

找出三教元祖刻不容緩，不管魔魁是否別有居心，只有先試試了。當世道君使用還原水，唸出咒語：髗哆獼孋讙、摹妖啻鼀鴘。

豈料這竟是喚出三元祖的魔咒！九佛：殺！！！

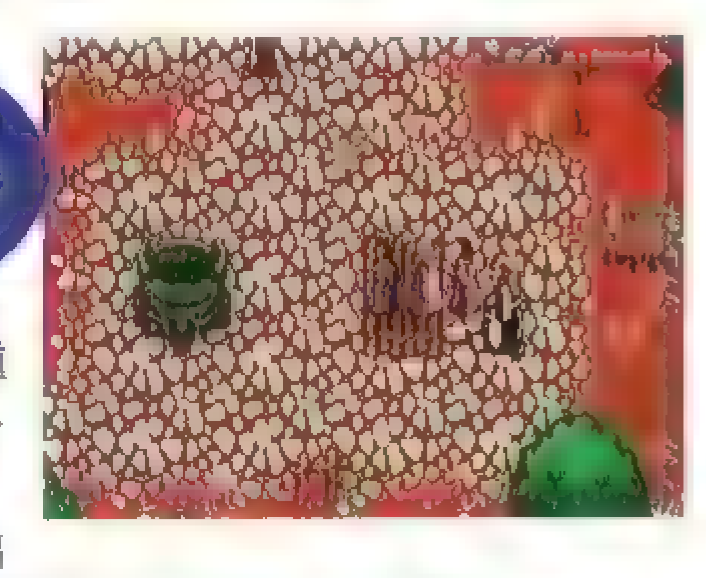
與三元祖對戰，打贏後，素續緣才道出天河奇遇三元祖的經過…。

飛入一張飛帖，上書：『三六金言，可殺魔魁之女！』據悉：三六金言是三教九種至陽的功夫！既是殺魔魁之女的方法，三先天隨即分別回去尋找三教的三部功夫了。

齊天殿外玄羽丹告知【黃梧札】可醫素還真之病。但需先至西丘之北的蛋族取得【魅齡針】，才能找到【黃梧札】。取得【黃梧札】後，他即可醫治素還真。臨行前得三顆避毒丹。



蛋族身處瘴地，諸獸不生，既維生不易，為何不遷村至他處？原來數代以前這裡來過一位英雄，由於與他人打賭輸了，目前仍守信約藏身此地，除非有人能搶先插入頭爐劍，他才願意現身。而他們這幾代也就負起看守頭爐劍的任務。（與蛋族對戰間，素續緣一行人只覺內力修為停滯，無法突破。莫非是避毒丹作祟？）



插劍成功率為隨機，與狀態無關

『搶先插入爐中？』看來只有多試幾次御劍術了。成功之後，爐旁出現雷公嬰。素續緣提出索【魅齡針】的請求。

雷公嬰稱『頭爐劍只是形體，它的本體就是【神農古劍】，而【魅齡針】也在爐中。』

得到【神農古劍】與【魅齡針】，並婉拒雷公嬰前往血道天宮抓拿鬼王棺。（若回答是，則前往血道天宮，除了有寶箱外，並不會找到鬼王棺。尋原入口出宮後，雷公嬰即離開。）

進西丘屋子使用【魅齡針】，發現亮光處即得【黃梧札】。回齊天殿找玄羽丹。





原來玄羽丹要黃梧杙非醫治素還眞的病，而是爲了修煉「天地無極」的功夫。此舉使素續緣明白他就是西丘三君之一的怒天山濤君—顚覆武林的陰謀者！素續緣豈可放虎歸山！

打贏後，忽聞羽孔雀千里傳音告知已解九日雞（就是之前服的避毒丹）的毒。

素續緣進入大殿看看三六金言的事進行得如何了。



▼魔魅之女遇三六金言，使出神農琉璃功應戰！

▲狐狸尾巴露出來了

所謂的三六金言是指：『釋教：大梵聖掌、八面朝佛、念念如來。儒教：天筆點彩、孤燈寒照、新月朝陽。道教：陰陽兩道、苦海無垠、翻山倒海。』

只要三教九位先天合力使用這九種功夫，對魔魅之女是相當大的殺傷力。雖然素續緣提醒其中的破綻：『魔魅之女身具神農琉璃功，此功夫可變體質，實已超脫男女。亦即是說，魔魅之女運功之時可能已不是至陰體質…。』

此時飛來一張飛帖，內容是：三天後魔魅之女將於魔魅墓前祭拜魔魅，此爲誅殺魔魅之女最好時機，機不可失。三天後，眾人設法圍住魔魅之女。魔魅之女遇三六金言，便使出神農琉璃功應戰！

三教九位先天合力使用九種至陽的功夫圍攻魔魅之女，剎那間，激光萬丈，九人中變相來、往世道君、廣文諸戰死，其餘眾人受傷，魔魅之女化成碎片。



七重冥王已在旁伺機而動！

此時非凡公子趕到，素續緣不讓非凡公子趁人之危，挺身應戰！素續緣等戰非凡公子、天督、地宰、亡命之花、力山，打贏後，續戰七重冥王、觀世局、瘋魔亂道、秤命仙、一花香。打敗對方後，眾人回齊天殿。

隔天，大殿上正清點傷亡名單，飛來一張方城飛帖。神祕的方城之主終於要現身了，他邀請眾人於三天後在方城見面。



方城內除了三教人馬外，玄羽丹也在受邀之列。城主自稱是三教授命者，對三教負有重責大任，此刻邀眾人至方城是因三教不團結，結果被邪魔侵入，光是一個魔魅之女就弄得三教元氣大傷；而且如果使用三六金言時有人不盡力，便會將缺點暴露出來，而這個缺點魔魅之女是不會放過的。

眾人正質疑城主三教授命者的身份，卻見他手持【霹靂幽靈箭】！眾人驚訝之餘，只見道尊出現要眾人信服城主…。

城主續說出邀眾人的眞正目的：『魔魅之女已死，他要眾人好好扶植非凡公子。

非凡公子與器宇公主是採三教之精與魔魅之女結合而生的兄妹，而非凡公子的作爲總讓人覺得亦正亦邪；當年素還眞輔佐非凡公子所創建之霹靂王朝，因非凡公子太過急躁，與魔域對戰之後便一夕間滅亡。

誰能掌握三元佛的行蹤？爲何要扶植非凡公子在三教的地位？城主啓人疑竇的身分呼之欲出！

眾人離開後，城主與羽孔雀的一面之緣，爲日後他二人的關係埋下伏筆…。

傳聞失蹤的幽靈箭已出現，看來隱姓埋名的亢無后也要重現江湖了！青陽子曾提及憾天秘鑑，是使這隱姓埋名者現身的憑證。

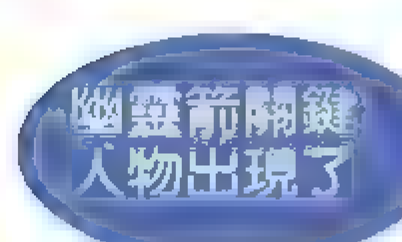


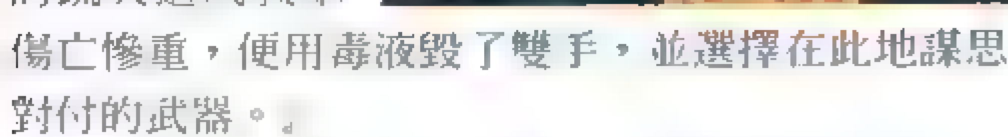
在老人面前使用【憾天秘鑑】，老人終於承認他就是亢無后。

而他選擇禁錮在這荒蕪之地，緣起於一件使他自責的往事：

『練武之人練武達一定境界後，縱使肉身被滅，仍能靈魂出竅，藉機還魂；而三教元祖知道魔魅已練成金身不滅，唯有另覓武器才能眞正消滅他。十年前我奉命研究製造這種武器，花了三年的

心血，終於成功了。但它必須吸取絕世高手三十六個人的骨血才能鑄成，結果在鑄成那一天，那十枝箭居然被偷走了！被偷走的武器即為【霹靂幽靈箭】！被霹靂幽靈箭射中後會立刻變石頭，而且靈魂永不超生。』





『我痛恨自己的疏失造成教眾傷亡慘重，便用毒液毀了雙手，並選擇在此地謀思對付的武器。』

為了不影響亢無后深思，素續緣離開大汗之野。得亢無后贈毀掉雙手前打造的曠古兵器：【無后彎刀】與【人背崑劍】。

出大汗之野後，因亢無后身分暴露，遭半魅人攻擊！幸有素續緣保護且傷了半魅人的手臂。（當世道君自願負起保護亢無后的責任，若不同意則需再和當世道君打一場。）

齊天殿上素續緣發現聖賢諸的手受傷了！聖賢諸推說是前些日子鬪殺魔魁之女受的傷。盟主注意到當世道君說話與思考的方式不若以往的粗枝大葉，而變得深思熟慮；一些蛛絲螞跡總透露些不尋常，益發使得素續緣感覺山雨欲來風滿樓。

趁著非凡公子忙著魔魁之女的後事而不在猜心園，素續緣受命跑趟猜心園，而羽孔雀受邀至方城作客。結果在園中受五個魔族精衛攻擊，打贏後，素續緣覺得猜心園內恐怕有詐，故折回齊天殿。素續緣稟明進入猜心園受到魔族精衛的攻擊，眾人推斷第二魔界的勢力已經在滋生了。

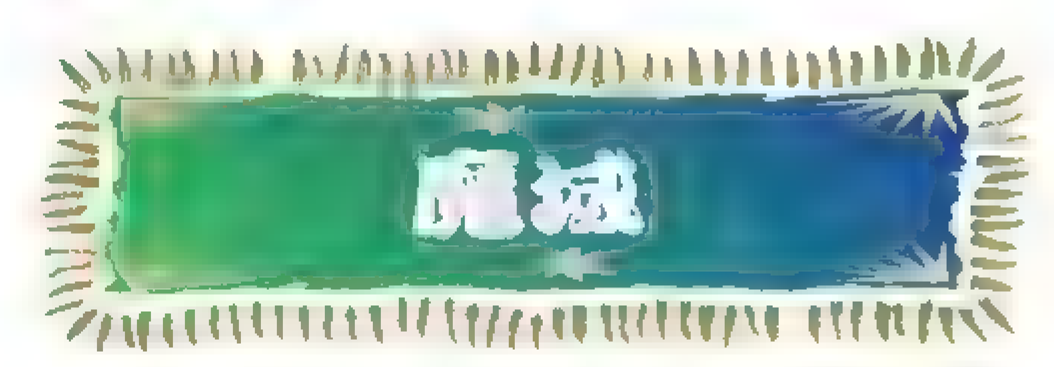
魔界向來是由具魔魁血統者掌管，七重冥王因出賣魔魁而掌管第一魔界，但魔界已經開始不滿，不滿的情緒導致他們另立新的領導者。魔族精衛只是其中小角色，魔界【乾中盒】的魔界執法者才是表面掌權者。由此看來魔魁之女並沒有死！

盟主要素續緣以三教託付者的身份上方城，表面是去見羽姑娘，實際是查清楚方城之主的來歷。素續緣挑明懷疑方城城主的身分，藉以挑起戰端探知方城城主師承何人。打贏城主後，他只覺似見未見的招式，來路不明！正想著，羽孔雀突然消失！

城主心想：突然消失的羽孔雀，除非是受魔喚咒的牽引，但此咒語只對具魔族血統的人有效，莫非…

這時士兵持一飛信，內書：『三天之內，方城之主將乾中盒交由素續緣等帶至魔域，方城之主不得隨行，若有違意，羽孔雀必死無生！不要忽視羽孔雀的重要性，否則三教將後悔莫及。』

素續緣無暇思及屬於魔域的乾中盒，為何會在城主身上，只一心心繫羽孔雀。取得城主交付的乾中盒趕往魔域。



進入魔域之後，戰七重冥王等，打贏後只剩七重冥王在。

素續緣拆穿原來是玄羽丹在撥弄事非。玄羽丹更全盤托出方城之主乃魔魁之女的化身，她現在以三教授命者的身份統領三教，又派出魔族精衛要控制魔域這等深沉的心計。雙方為奪乾中盒又是一場惡鬥。



▼小心這些魔域眾將的幻術

▲背叛者人恆背叛之

七重冥王發現他在對戰時怎麼突然間功力大進，但現在卻內力急洩？才知他所服用玄羽丹的療傷聖藥竟是「九日難」。而剛才運功過度，已不需要九日，現在就大難臨頭了。至此才知身邊親信早已背叛他。

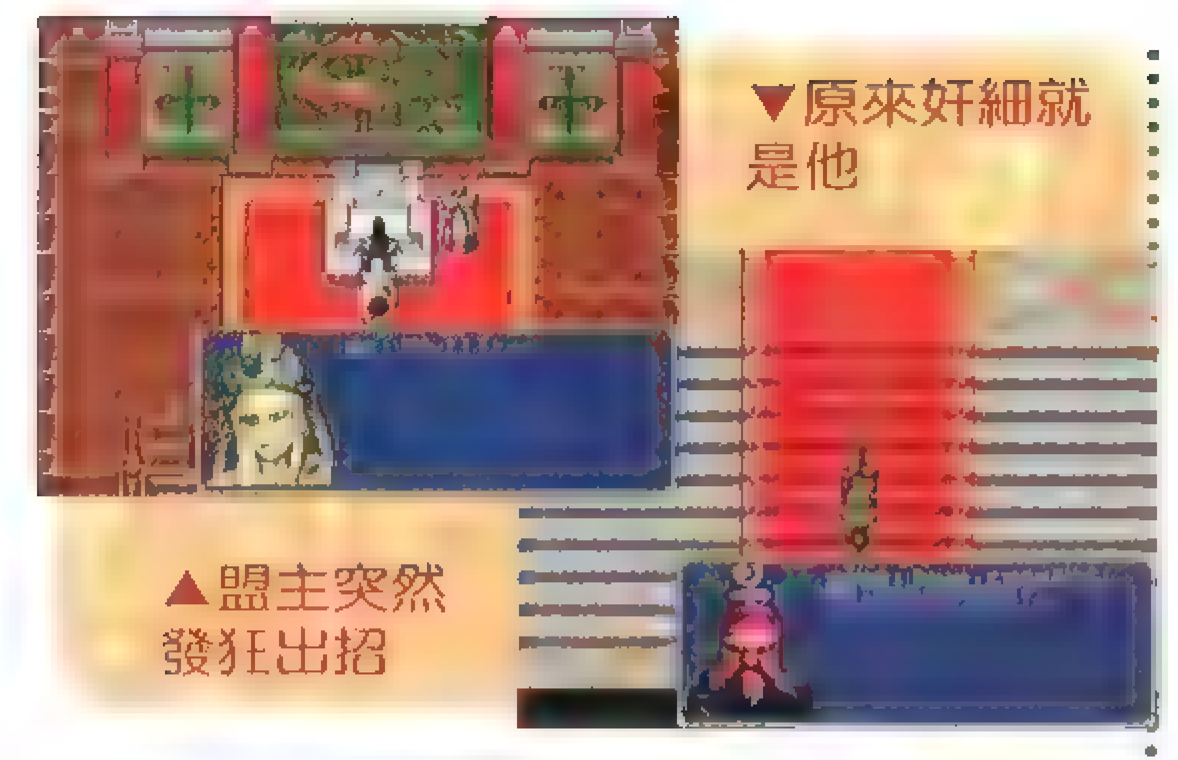
七重冥王爆炸，一花香宣稱魔域即刻起由他掌管。在魔域入口與羽孔雀會合，一行人回齊天殿。



羽孔雀既然安然返回，方城之主派人來索取乾中盒。這時當世道君要求和素續緣一道前往方城。

大殿外玄羽丹、當世道君現出真正身分：前者為怒天山濤君，後者為靜天雲岫君，而真正的當世道君已被殺了！他二人混進齊天殿是為了乾中盒和亢無后。

打贏二人後，神秘女郎告知已經偷偷把亢無后安置在安全的地方，並叮囑小心亦正亦邪的方城之



▼原來奸細就是他

▲盟主突然發狂出招

主。神秘女郎要素續緣先回去稟明盟主，並記得找完盟主與方城之主後，上西丘找海殤君，有重要的計畫。

盟主得知素續緣殺了當世道君的替身後，突然發狂出招。戰盟主與聖賢諸二人，打贏後，盟主續被聖夫子的絕學擊斃。

盟主已死，齊天殿暫由聖賢諸掌管。素續緣動身前往方城。

素續緣向城主道出七重冥王、當世道君、觸念來死亡的訊息，城主聽聞後難掩愉悅的神色。城主向素續緣索回乾中盒未果，因素深思與魔魁之女爲敵者一一被消滅，故大膽向城主表明在其身分未確認之前，不打算交回乾中盒。

城主莫可奈何，只得讓他離去。羽孔雀隨素續緣離開方城。



▼深沈的魔魁之女

▲心頭大患已除，心中竊喜

出城外，遇道尊、元佛、聖夫子、半魅人截殺。勝利之後聽，從神祕女郎的吩咐上西丘商議大計。

海殤君告知：素還眞與亢無后都已被安排在琉璃仙境，並受神祕劍客的保護；而清幽明淨的西丘正進行一項驚天動地的『屠魔計畫』，主要針對魔魁之女等勢力。當時三六金言未能一舉殲滅魔魁之女，是因眾人間有懷異心者。素續緣心想，當世道君那時候可能已是雲岫君的化身了。（除伍中若有黑白郎君，則海殤君會授他黃沙怒音揚的根基。）

隔天，眾人深思先天三君除了觸念來已亡故外，當世道君、聖賢諸的人品也令人不解。



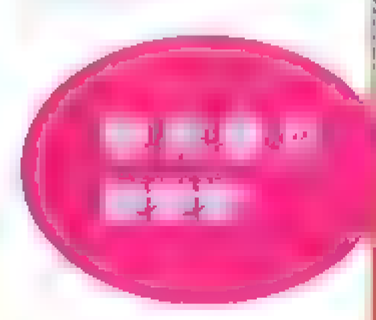
眾人商議將在三天後將素還眞、亢無后送回琉璃仙境，到時候魔魁之女必會出現；屆時她必會使用幽靈箭，他們會將計就計。商議完後，眾人催素續緣趕往琉璃仙境。



方城之主與非凡公子果眞如海殤君所料，殺氣騰騰地出現在琉璃仙境。

幽靈箭射穿素還眞，孰料事情至此出現令人驚訝的轉機：一朵白蓮至天而降，落地變成素還眞！

原來素還眞當年身受重傷，爲求自保只好自封天冥，另以「一人三化」的功夫分身成神秘女郎與暗中保護的神秘劍客，更因「神農琉璃功」而能變男變女。但自封天冥後，無法藉由外力衝破玄關。方才幽靈箭射出的生死瞬間，素還眞才得以衝破而恢復原身。





幽靈箭殺人不成，果然發箭者會身受重傷，

方城城主變回魔魁之女。此時的魔魁之女四面楚歌，只好以母女親情打動羽孔雀…

話說當年集三教元精與魔魁之女結合後，生下一男一女，只是女子生下後便不知所蹤，故世人只知有非凡公子，不知有器宇公主。而天生根基同時具有紫微與朱雀者，只有非凡公子與器宇公主。至此，羽孔雀才明白因她的紫微與朱雀罡性，當時的神秘女郎警告她不要打壞主意，原來是怕她用邪術取得素續緣的極陽先天紫微罡性；如果再修煉魔教的「極度魔法」，就沒人可剋制她了。

羽孔雀代母求情更激發魔魁之女決一死戰的決心！『麣哆㸙㸌蘢、摹妖當龍鵰』魔魁之女拼死念出魔咒，道尊、元佛、聖夫子三人都被控制住了…

素還眞、素續緣一行人戰羽孔雀、非凡公子、

三教元祖。打贏後，羽孔雀突然被一外力抓走…

忽聞千里傳音：『哈哈哈，鷸蚌相爭，漁翁得利！想要救器宇公主，魔魁之女拿幽靈箭到血道天宮來換人。』

素續緣一行人腹背受敵，只得暫時接受非凡公子的提議：放了他們，就能得知解三元祖所中血烙之法！

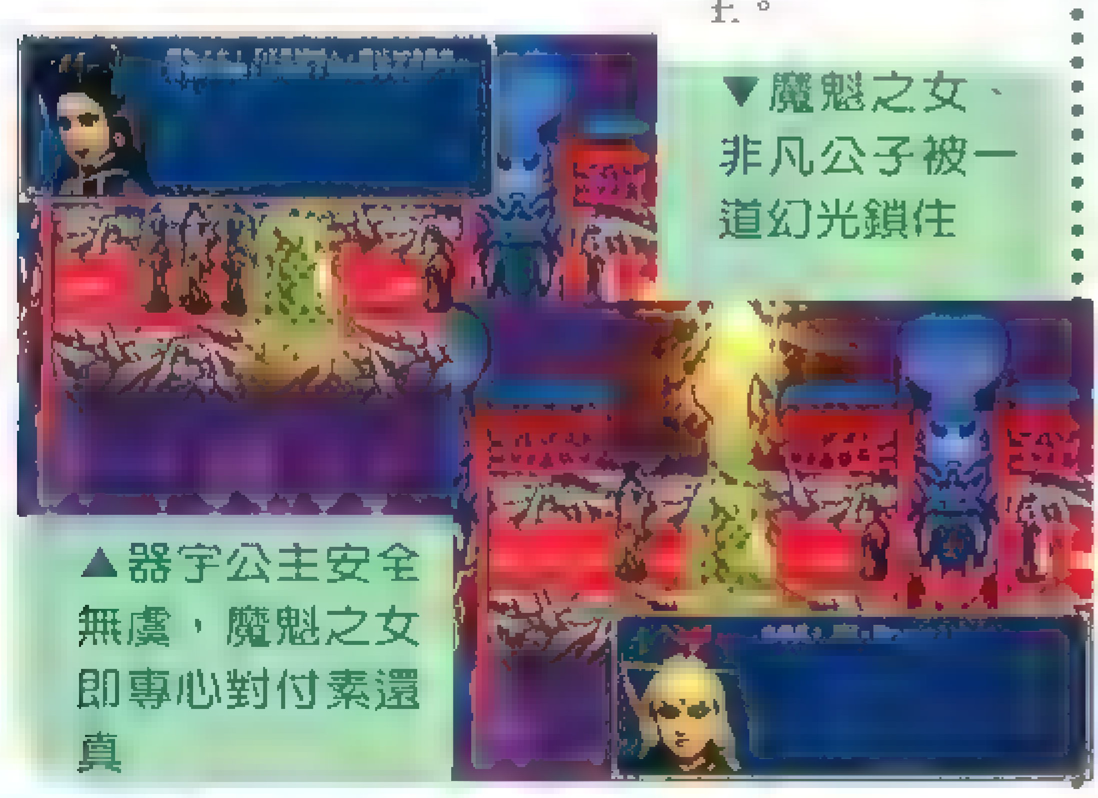
解藥雖是【紫邪草】，但亢無后提醒血烙之毒會隨時間侵入全身經脈；三元祖中血烙之毒已有一段時日，如果此時冒然解毒，三元祖恐將不測！原來非凡公子是想藉他們之手殺掉三元祖！深思熟慮如素還真，也不禁感嘆識人不精了。

既然紫邪草無法使用，那三教元祖該如何解救？解鈴還需繫鈴人，這魔教陰毒的武功，看來只有乾中盒內的魔域執法者能解了。素還真等人決定在剋制幽靈箭的武器尚未造出來前，先不輕舉妄動，靜待天時…。而羽孔雀在血道天宮投鼠忌器的心理下，暫時安然無恙。

十天後，聖賢諸到琉璃仙境告知武林傳言：魔魁之女與非凡公子闖血道天宮，現身陷其中。血道天宮雖是一股新興勢力，但落日隙縫與十里迷障裏飛砂走石、如幻如滅，魔魁之女闖血道天宮必攜著幽靈箭，萬一落在對方手裏，將引發另一場腥風血雨。素還真等聞言即動身前往血道天宮，而亢無后約定等他造好武器，便親自送去血道天宮。



進入血道天宮時，發現魔魁之女、非凡公子被一道幻光鎖住；素還真破了幻光後，魔魁之女召喚四個魔族精衛圍住玄羽丹，玄羽丹被迫放了器宇公主。



▼魔魁之女、非凡公子被一道幻光鎖住

▲器宇公主安全無虞，魔魁之女即專心對付素還真

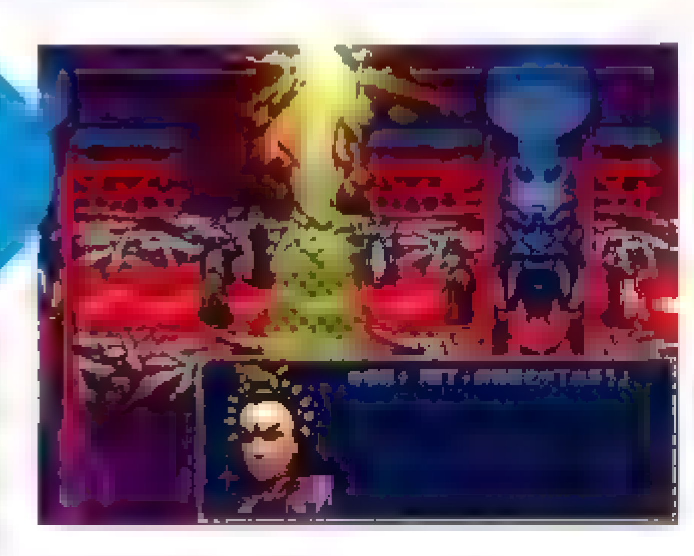


這時魔魁之女突然射出幽靈箭攻擊素續緣，千鈞一髮中器宇公主以身擋住幽靈箭…忠孝不能兩全，器宇公主選擇死亡！器宇公主消失後，留下素續緣、魔魁之女交相指摘對方。此時，只見聖賢諸跑進來手持剋制幽靈箭的武器，魔魁之女等見狀隱身入素續緣身上的乾中盒。

現在除了玄羽丹外，還出現了雲岫君與身中血烙的海殤君，素續緣一行人戰西丘三君；勝之，山濤君、雲岫君被吸入乾中盒。素續緣以紫邪草解中毒未深的海殤君之血烙。

原來日前他與山濤君決鬥時，明知雲岫君會偷襲，但海殤君想知道血烙的祕密，便讓他下手。海殤君為報失策之仇，加入隊伍。





亢無后曾約定等他造好武器，便親自送來血道天宮。故素還真以聖賢諸手持假幽靈箭，而拆穿聖賢諸就是半魅人！難怪三六金言殺不了魔魁之女，原來他就是內奸。此時出現宇宙神知與亢無后，聖賢諸見陰謀失敗，逃之夭夭。

宇宙神知回西丘靜養，而亢無后稱要製造剋制幽靈箭的秘寶—【太極甲】，還需要【如意寶】一物；但如意寶必須請隱居在東島上的忍者第一高手神鶴佐木幫忙，才能尋出線索。亢無后與素還真留下守護煉秘寶的爐火，合力使其能大燒十天；並與素續緣等人約定，一拿到如意寶後在「三教聖陵」會合。

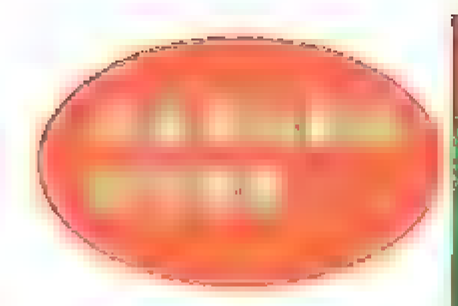
失神的素續緣儘管為羽孔雀悲傷莫名，但為求如意寶的下落，還是強打起精神。傳說中喜寒酷天氣的造船高手「百里抱信」，或有克服驚濤駭浪而抵東島的辦法。（遊戲進行到此，出血道天宮至一寶迷洞中，可尋得藏身其中的「亂世間」。）



天河內遇百里抱信，但說造船至東海還須有【定海珠】才禁得起翻騰的風浪。出發前往西丘尋定海珠。

西丘屋中有個不起眼的小珠子，應該就是【定海珠】了。之後一行人回天河。

在素續緣動身前往西丘取定海珠的這段時間，





百里抱信也造好了船。百里抱信說東南方海岸有一個渡口，他發明的自動船已停在那裡。



到達東島後，島主神鶴佐木誤爲來人是假稱素續緣而打死當世道君的人，因此大打出手…打贏後，神鶴佐木確認素續緣的身份，只是不解他的徒兒爲何要欺騙他？

原來神鶴左木的徒兒是半魅人，素續緣發出一道氣功打中半魅人，半魅人變成聖賢諸！原來他屈身神鶴佐木門下，是爲了學習忍術並隱藏罪行。聖賢諸不因心術不正而感羞恥，反而責怪素還眞當年執意擁戴觸念來當盟主，而非他當盟主。

忽見聖賢諸身上掉出一本書，這是裝【九龍菩提經】的【菩提寶盒】。看來聖賢諸已將原屬於刑婆的九龍菩提經交給青陽子了！素續緣這時確認他就是騙刑婆的那個忍者高手…。

當聖賢諸還做著稱王的春秋大夢時，其師神鶴佐木已將這背信忘義的僞君子，以【透骨神抓】吸入自己身體中了。

賊人已除，素續緣道出商借如意寶的請求。誰知因江湖中傳言身懷如意寶者，必能有情人終成眷屬，刑婆因此多次拜託，故而神鶴佐木在歸隱前，便送給大汗之野的刑婆了。素續緣想起可憐的刑婆，就不由自主地憶起已化爲一縷芳魂的羽孔雀…

神鶴佐木加入隊伍中，與素續緣等前往大汗之野求【如意寶】。



見了刑婆，神鶴佐木釋放出聖賢諸。聖賢諸的花言巧語，差點使刑婆相信他是眞的回心轉意；但是聖賢諸爲求【如意寶】，不惜以刑婆的生命做要脅，傷心欲絕的刑婆作了一個繭，慢慢包住自己與聖賢諸…並告訴聖賢諸一個令他悔不當初的祕密：『其實如意寶是一對舍利子，兩個相愛的情侶吃下【如意寶】後，只要誠心雙修，武功便會高出十倍不止。只可惜她在偷偷餵了聖賢諸之後，他卻負心跑了。』



▼為情形銷骨鎖的刑婆

▲口蜜腹劍的小人

在不能同年同月同日生的情況下，刑婆選擇同年同月同日死。這也是聖賢諸當初對她的承諾。繭爆炸了，天空中兩個小亮光結合在一起，落在素續緣身上化成如意寶。

看破人世無常、因果循環的神鶴佐木一心歸隱。留下素續緣一行去「三教聖陵」完成任務。

將如意寶交給亢無后。儘管可預防【幽靈箭】攻擊的【太極甲】已造好，但心有所繫的素續緣卻無法定下心神…

素還眞看透素續緣的心，要他辦完了心事後快回三教聖陵，並叮囑把太極甲穿上。

按照神鶴佐木的說法，他曾夜觀星象，「宇宙神知」的元靈應該據在西丘附近，羽孔雀被幽靈箭射中沒有變成石頭，「宇宙神知」也許有解救之道。而西丘內宇宙神知正焦急地等待素續緣的到來。



▼超強防具太極甲

▲可為最後決戰作準備了



宇宙神知稱西丘是陽靈聚集之處，以致他的元靈飄到此地後慢慢凝聚成形。上個月他發現有一股異靈飄於此處，原來是被幽靈箭所傷，他從這元靈知道了不少事情；西丘之地原本利於陽靈成形，但此女本為元靈，又傷於幽靈箭無法自復，目前元靈微弱，即將消失。如果素續緣明天再來，羽孔雀就永不復生了。

唯一的解救之道只有用素續緣畢生的先天功力與紫微根基，但他的元身會被禁錮，雖元靈能出竅，但功力大減，且目前正臨大敵，宇宙神知要素續緣再三考慮。（兩線劇情無論選擇哪種，都可將遊戲結束。）

他決心一試！宇宙神知發出一道氣功打中素續緣，再打到羽孔雀，羽孔雀慢慢出現，並望見漸漸變透明的素續緣而驚恐不已…。如今，素續緣要找到五種寶爐、並將五種寶袋各裝滿所屬元靈廟、平、落各一種，站在石中仙所指示的位置，否則將其游移於天地間終將消失，而石中仙傳說與幽靈箭及憾天秘鑑有關。不過若是把羽孔雀煉了，則素續緣的元靈便會立刻結合肉身，而且功力大增。（兩線劇情無論選擇哪種，都可將遊戲結束。）

好不容易知道解救羽孔雀之法，如何能狠心將她煉化？素續緣記起亢無后在催促儘快取得如意寶時曾說：聖陵後方的石人就是被幽靈箭射中的結果。

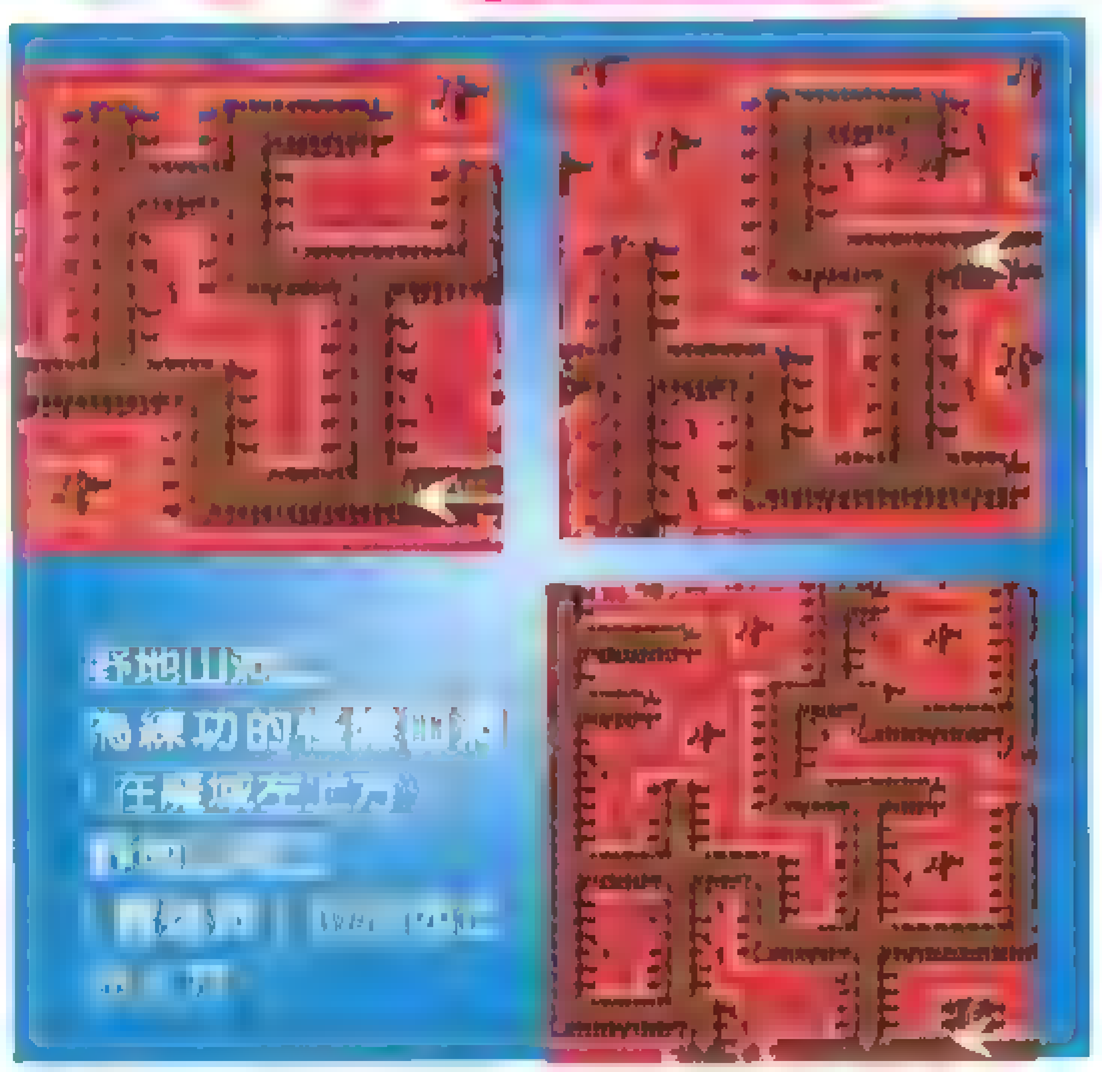


回三教聖陵，對著三尊石像中間的那一尊石像使用【憾天秘鑑】。

石頭人開口說話了，並道出身份為雲州大儒俠史豔文，因被魔魁以幽靈箭射中後變成石人。十年來憑深厚功力，已經能在每個月圓之夜說話，一般人誤以為他是仙人，所以給他「石中仙」　的綽號。石中仙指出在野地有一塊圓形的煉爐聖地，在圓形的中間向南走三步、向東走四步、再向南走五步，便可得到傳說中的超強武器。

石中仙現身，憾天秘鑑至此功成身退。



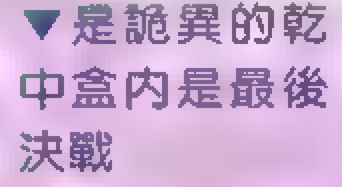


五個寶袋各裝齊廟、平、落元靈後，至石中仙所說的煉爐聖地，即可「修煉各類元靈成功」。並依指示在圓形的中間向南走三步、向東走四步、再向南走五步，得【太極精劍】。回西丘。

元靈自動走入石人中，素續緣出現…

羽孔雀與素續緣若能結合則素續緣的功力即會大增，但他們要順利結合，還需要【坎離珠】，傳說中它在海洋最靠近內陸附近。素續緣動身前往天河附近尋坎離珠。

大地圖近天河附近有片伸入內陸的海域，狀似一片舌頭，在舌尖處以空白鍵可得坎離珠。之後素


▼是詭異的乾中盒內是最後決戰




▲坎離珠在此



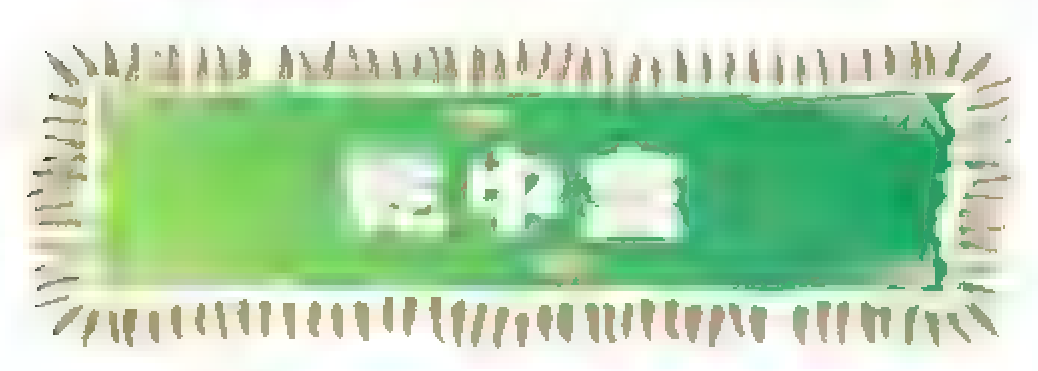
續緣回西丘。

得坎離珠後，羽孔雀即以天地為証、三界為媒，成為素續緣的妻子…

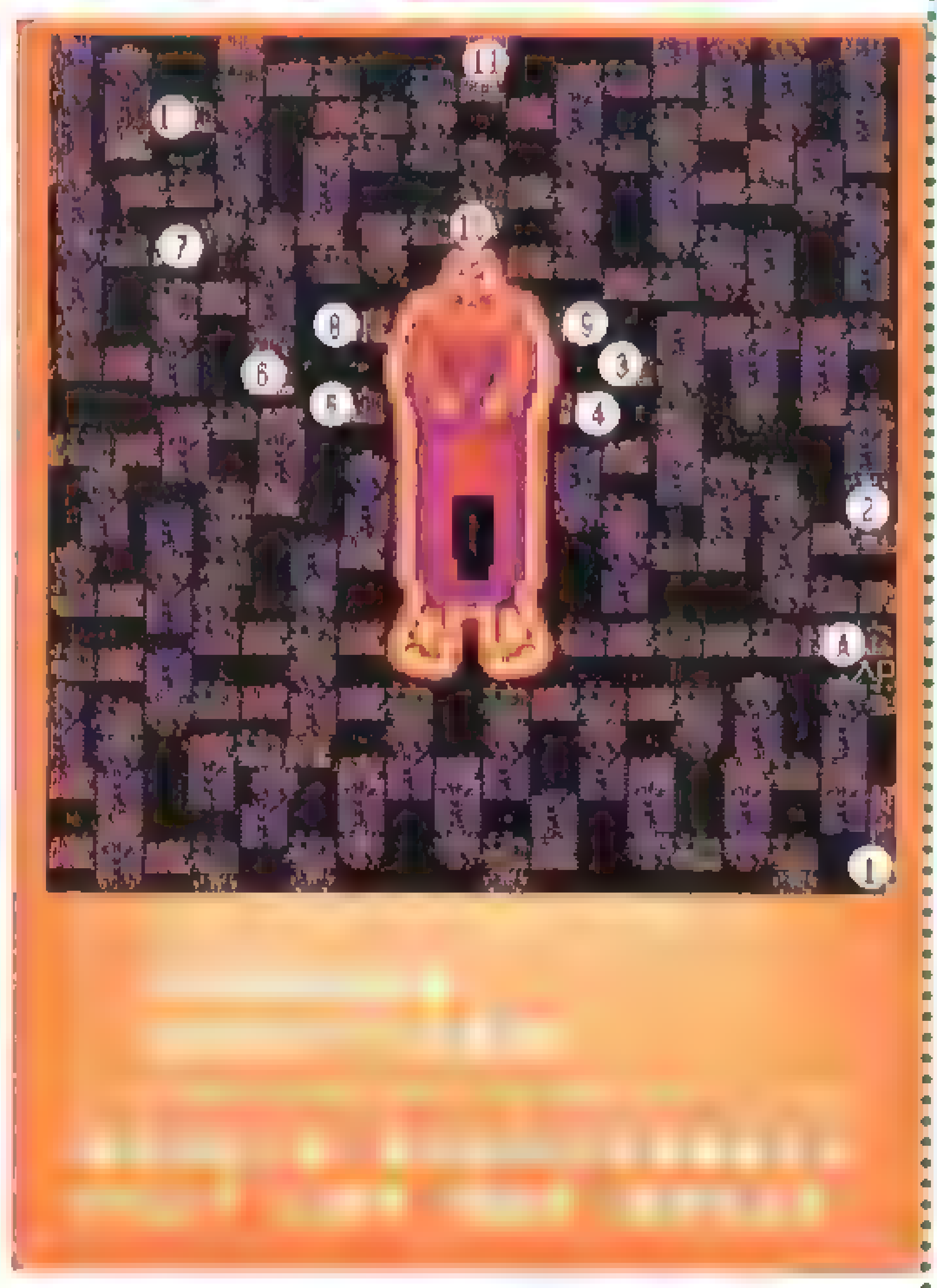
隔天，宇宙神知告訴素續緣，等羽孔雀的身子好了些，便會送她去琉璃仙境。

至此素續緣再無後顧之憂，速回三教聖陵與素還眞等人會合。

【乾中盒】的入口在地上的霹靂標誌的圓點中，進入後除非打敗敵人，否則將永世無法脫身。







素還眞等一行人化成光進入乾中盒，詭異而迷離的乾中盒精衛四處；隨後遇魔魁之女、非凡公子、山濤君、雲岫君、魔界執法者。這場惡鬥只是序曲，接下來復活的魔魁提出遊戲規則：雙方人馬各派出三人單挑，只要素還眞一方能三場勝了兩場，便可與魔教做最後的決鬥！

魔魁之女戰第一場、魔魁戰第二場，若雙方一勝一負，非凡公子戰第三場。





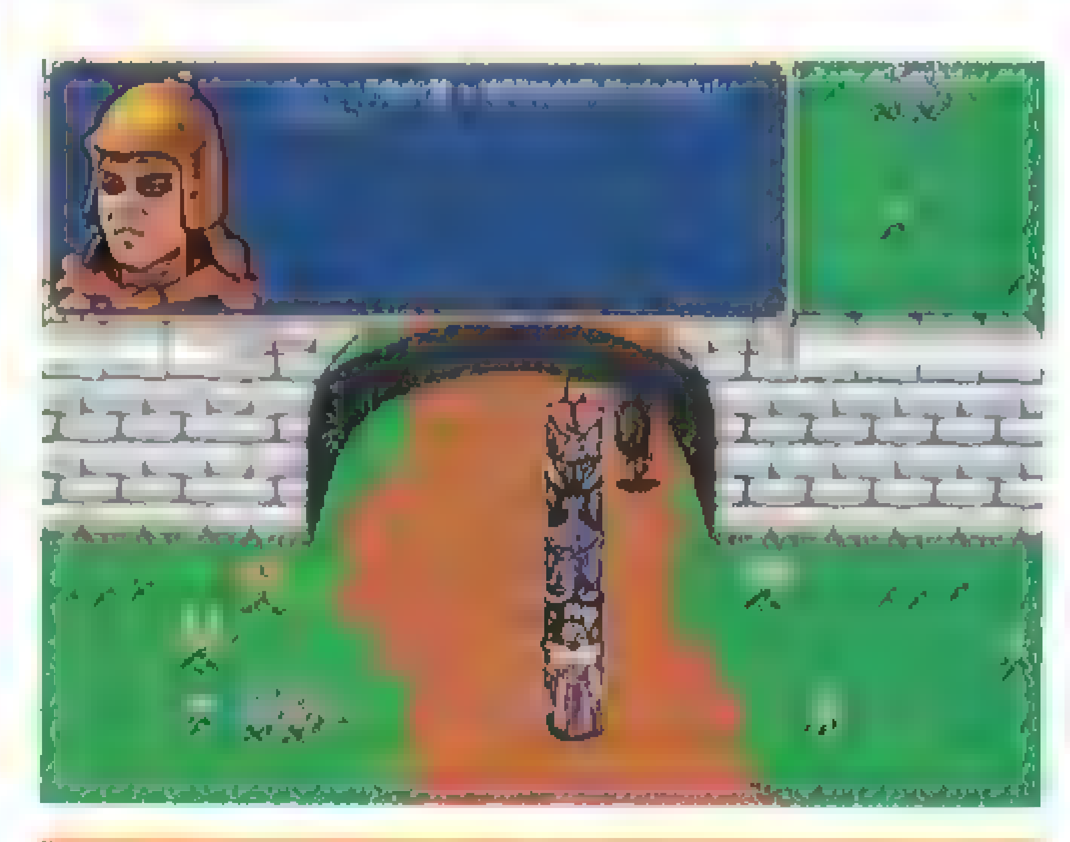
進入最後決鬥，孰料療傷後的魔魁之女與非凡公子內力更增一甲子，戰魔魁之女、非凡公子、魔魁等人。一場腥風血雨後，天地暫歸平靜…。



素續緣對著羽孔雀的詢問無言以對…。

這時兵士走入：『素前輩，傳聞無敵戰龍已經造出來了！』

素還眞：『啊!!!…』



虎將神兵之平亂大事記

HAYASHI

前言及故事背景介

西元960年，宋太祖趙匡胤在結束五代十國分裂之後，建立了宋朝；但因深怕地方將領的兵權過大，影響到自己的皇位，於是運用高度的政治手腕，以『杯酒釋兵權』解除了各將領的兵領，一改唐朝以來的『節度使』制，軍事財政由中央收回。不過在宋朝立國之前，後晉的兒皇帝石敬瑭早已將長城以南的燕雲十六州（現在的河北、察哈爾、山西一帶）割讓給遼國，為了這燕雲十六州，從此種下了宋遼無限的戰禍淵源。

在北宋皇祐年間，狄青對遼戰爭勝利，這對宋朝而言是個振奮的消息，於是宋仁宗龍心大喜，遂策封狄青為平西王；但是與狄青之父有仇的龐太師看見狄青封王，心有不甘，便處心積慮地欲置狄青於死地。皇祐三年，南蠻儂智高叛亂，建立南天國，並攻下廣東廣西十餘州郡，此時龐太師看到機會來了，便上言推薦狄青平南，仁宗遂命包拯請出狄青平亂。另一方面龐太師暗自通知女婿孫振，設計在襄陽城用酒毒死狄青，不過由於事跡敗露，於是孫振連夜逃向南天國，並投靠在儂智高旗下，因此狄青上表並火速南下，開始了平亂的故事。

遊戲及操作系統介紹



由旭光資訊設計開發的『虎將神兵』，就是以狄青平南的十五場戰爭為腳本而設計的戰略遊戲。在坊間的小



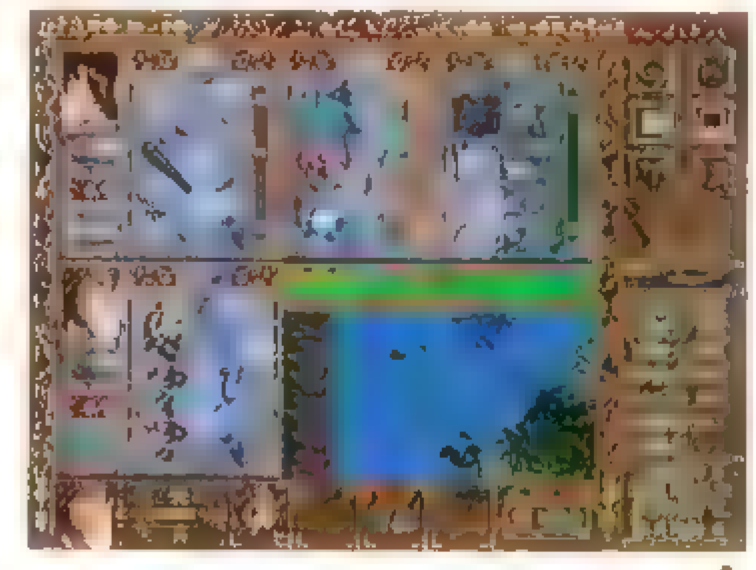
說『五虎平南』裡，除了帶兵打仗之外，也添加了許多法術和奇怪的兵器，因此製作小組也特別設計了法術系統及眾多的物品，這也使得『虎將神兵』的戰鬥更具有多樣性。

在大地圖上，移動時採武將地圖移動方式（每十步一日），並可以設定內政策略，來調整人口、錢糧的的變化，戰鬥時採武將帶兵制度，每個武將可帶兩組士兵（兩組兵種必須相同），在武將的領導範圍內，其上兵有額外的攻擊及防禦之加權。

在我方城市內武將可以進行更換兵種及補充損失的兵員（數量為該城市人口的一半）。進入戰鬥時，先選出戰的武將，在戰鬥畫面內，每十回合為一日（平亂時限為一年半）；戰鬥採回合制，法術會受天候的影響，將領可執行攻擊、使用物品、使用法術、設定隊形、撤退及治療六種，而兵員只能攻擊及治療。以下就針對各指令簡述之：

移動：在可動的範圍內可自由移動，不論敵我的人員皆有阻擋效果。

攻擊：依兵種的不同而有不同的攻擊範圍，攻守雙方各自攻防一次。注意的是，傷害值的計算是攻擊力減去防禦力。



物品：只有將領可以攜帶，依不同的物品及使用的對象而有不同的效果，因為無次數限制，選擇適合的物品是很重要的。

法術：受天候及法力點數的限制，使用範圍也各有不同。

隊形：設定士兵配合其所屬的將領所在而自行移動的功能。

撤退：退出時會有若干的損傷。

治療：即一般的待機，但可恢復部份生命力及法力。

商店：只有在戰鬥中的將領，才可以進入購買武器、法術及物品。

內政系統介紹

四種內政系統介紹

1.自治：對當地授與自治權，錢、糧、人口、內政分數都以60%～70%來計算，各關內政基本分數為50%。

2.定策：對於當地的內政作細節的調整，成績全部由玩家來控制。

3.摧毀：將該地摧毀，再也不能來改制該地內政，同時也無法從該地取得任何錢糧、人口的補充。



4.棄置：定策不當或實施棄置，都會使這個城荒廢。棄置和摧毀的不同，除了將來還能把該地重新定策之外，就是棄置會造成難以想像的結果，可能是錢太多、人太少等等的狀況出現。

結算：

錢、糧、人口的增加是以每月結算，同時也要計算政治分數。錢的收入基本以各關附表來作計算，而糧則與錢不同；每個城的糧收是錢的三倍，每一個兵員每月耗費一分糧，一支600人的兵隊則耗費600份糧。

人口的成長要依照內政分數來作計算，各關表上有人口值，計算式如下：

人口值×政治值百分比＝該月該地的人口值。

內政比例一覽表：（兵制、糧制、稅制、定策）

項目	金	糧	人口	政治	種類
[illegible]兵制	0	-600	500	0	兵制
[illegible]兵制	0	-300	200	-3	兵制
部曲制	300	600	800	0	兵制
[illegible]家制	500	1200	1200	-5	兵制
屯田法	0	1200	-600	0	糧制
青苗法	300	600	200	0	糧制
田[illegible]法	100	1600	-1000	-5	糧制
[illegible]法	0	2400	-2000	-10	糧制
[illegible]法	800	-600	-500	-15	稅制
[illegible]分法	300	-300	-200	-5	稅制
五五制	0	0	0	0	稅制
四進法	-300	0	0	10	政策
進賢策	200	600	300	15	政策
務農策	100	1200	-500	8	政策
重商法	600	-1200	-200	3	政策
治[illegible]策	300	800	0	16	政策
亂世[illegible]	400	600	0	20	政策
[illegible]世[illegible]	-200	-2000	300	12	政策
[illegible]	600	0	0	-5	政策
[illegible]法	400	-600	800	25	政策
[illegible]法	200	300	200	30	政策

虎將神兵之平亂大事記



★**內政的安排：**

內政的安排會影響金錢、糧食及人口的數值，筆者建議可將兵制改成部曲制，其餘不變，如此在糧食及金錢上才不於匱乏。

★**兵種的運用：**



各種兵種的攻擊範圍及移動力要特別瞭解注意，安排攻擊時才能作有效的運用。不必讓一個將領從遊戲開始到結束都用同一種兵種，因時因地更換適合該關的兵種，如此才能夠在順利地攻略各關。

★**地形的限制：**

熟知各兵種在各種地形的移動力，免得行動如龜爬。

★**將領的生命力：**

招兵後將領的生命力仍無法補充，因此在戰鬥時記得要用法術或物品予以補充到上限。當然在有些城市招募不到的兵種，也可以用這個方法補充兵源。記得隨時注意將領與士兵的生命力，並以物品或法術補充之。

★**物品及法術的運用：**

要時時注意敵方將領的法力，當敵將領法力用罄時，就可以避免我方不必要的損失。重要的物品一定要買，例如專門破陣的尾軍旗、眾將旗、天迴旗、齊靈旗，每一種買一個就可以，在戰鬥地圖上的任意處使用，全區地圖皆有效。法術與物品兩者儘量相互配合，功能不要完全相同，要兼具攻守兼備之效。不過法術有法力點數及天候的限制，要特別注意。

★**等級的提昇：**

每殲滅一隊士兵可獲得兩點經驗，AT及DF加權各加2點，殲滅將領則各獲得4點，因此有效地練功是很重要的。

★**百姓的對話：**

在這裡透露一個快速獲取人民訊息的密技：當將領停在人民旁邊時，人民會有訊息告訴將領，接著按右鍵取消前往該處，在重新停在人民旁邊，則又可以聽到不同的訊息，如此重複幾次，便可以將該關的人民提供的訊息全部瀏覽過。不過對持有特殊物品的對話內容無效，也就是說必須停在該事件人員旁邊才有作用。

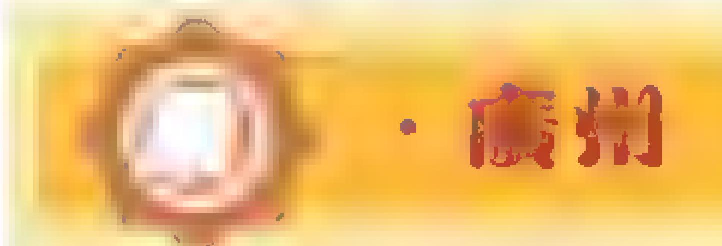
★**陣式位置的安排：**

遊戲會根據人物移動的順序，自動安排各武將在戰場的位置，因此在進入戰鬥前先存檔，當位置分配不理想時，取出記錄並調整一下先後順序，如此便可以達到較理想的武將分佈位置。



◆以下各將領的資料代表意義如下

生命力	攻擊力	防禦力	兵種	部隊能力加權
↓	↓	↓	↓	↓
狄青：命（550）	攻（240）	防（220）	火兵	AT+40 DF+40



宋皇祐四年，蠻天帝儂智高叛宋，佔領廣西廣東八大據點，宋仁宗遣龍圖閣直學士包拯徵回平西王狄青，並領四大將劉慶、張忠、李義、石玉，統領大軍前往廣州，平定儂智高之禍。

●**我方將領資料：**

狄青：命（550）、攻（240）、防（220）、火兵、AT+40、DF+40

劉慶：命（530）、攻（220）、防（210）、水兵、AT+20、DF+20

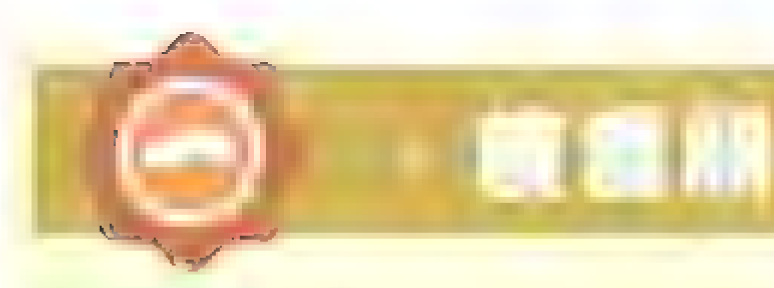
張忠：命（520）、攻（210）、防（200）、水兵、AT+30、DF+20

李義：命（540）、攻（220）、防（190）、陸兵、AT+20、DF+30

石玉：命（510）、攻（200）、防（190）、陸兵、AT+20、DF+25







勝利條件：敵全滅
失敗條件：狄青戰敗
回合限制：40回
主將：段洪：命（560）、
攻（295）、防（180）、
火兵、AT+40、DF+30
副將：花爾能：命（520）、
攻（235）、防（150）、
陸兵、AT+20、DF+25
段龍：命（540）、
攻（270）、防（170）、
陸兵、AT+30、DF+20
段虎：命（530）、
攻（260）、防（160）、
水兵、AT+20、DF+20

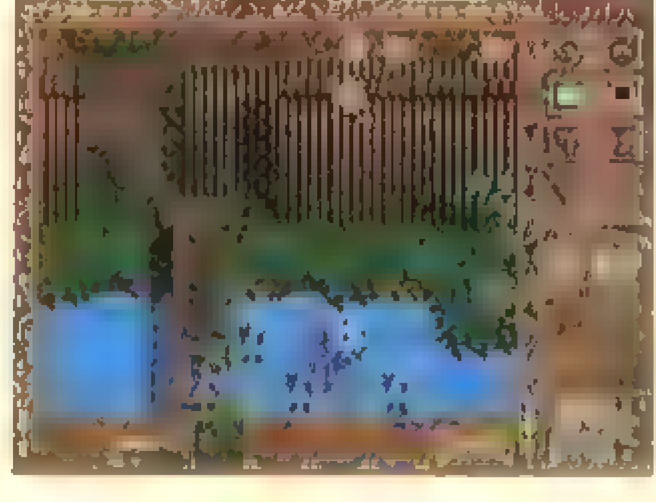


蒙雲關守關主將段洪曾學仙術，會使用土行咒，而膝下二子段龍段虎皆擅戰。這一關並不難打，要記住不要讓部屬離開其將領的領導範圍外，一定要靠部屬的攻擊，才能夠很愉快地玩這套遊戲。首先將花爾能以及段龍引下來群毆，想賺經驗值的可以逐一消滅小兵；若是有危險或者想省事的話，就直接攻擊將領，將死則兵散。接下來有空的將領可以單獨前往武器店購買武器、法術及物品。

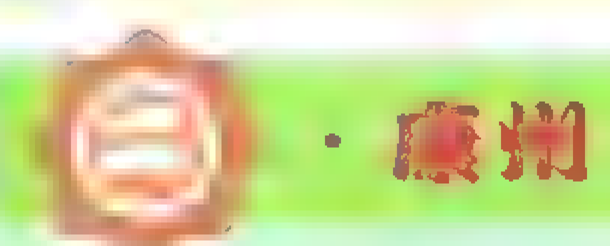
然後引誘敵將段虎的水軍上岸，再以兩個將領圍攻，此二將可用土行咒（此關購買）提昇部屬屬性（AT+及DF+），即可輕鬆打過關；至於張忠、劉慶等帶水兵的將領，本關不妨看戲，等攻下蒙雲關後，即可換成弓兵。

城市資料：

收益：2400
人口：10000人
可徵兵種　陸／水／火／弓
陣法：無



藏寶：無
人民數：5人
商店名稱：
百器坊
武器類：
木盾、鐵盾、大刀、銅鈸、彎刀、狼牙棒、銅鎚
物品類　金創藥、化屍粉、會神鼓、英雄鼓
法術類：土行咒



勝利條件：敵全滅
失敗條件：狄青戰敗或百姓死光
回合限制：無
主將：孫振：命（550）、攻（302）、
防（210）、陸兵、AT+40、DF+30
副將：段龍：命（530）、攻（265）、
防（190）、水兵、AT+20、DF+20
李二：命（520）、攻（200）、
防（170）、陸兵、AT+20、DF+25
何進：命（520）、攻（245）、
防（180）、陸兵、AT+20、DF+10
陳青：命（540）、攻（280）、
防（200）、火兵、AT+30、DF+20

虎將神兵之平亂大事記



守將孫振爲狄青世仇，因在朝中陷害狄青未果，逃至南大國駐守康州，其手下有四大賊將。孫振爲人暴戾，百姓聽聞狄青親至，皆開城門投誠，孫振見狀，以殺光百姓爲手段，擾亂狄青。

此關百姓死光是失敗條件之一，不過別擔心，雖然百姓是玩家無法控制的NPC，但由於地理的分配位置，因此有些百姓是非常安全的。本關過關方法也是一次一個或是一次兩個的將敵將誘下來，我方可利用弓兵好好地痛宰敵方。

此關有些注意事項：由於護城河前的道路狹窄，記得先將段龍的水兵部隊消滅，再用有火兵或是弓箭手的部隊闖過；若是有水兵的部隊，此時就可以從旁協助，避免通行的部隊被圍毆。此關尚有另一種打法，一開始就讓李二、段龍、何進、陳青的部隊被誘南下，然後全部快速消滅（只打將領），那麼護城河前的通道就可以輕鬆地通過來倒剿孫振了。不過前面幾關最好是確實地練功，到後面才會比較好過。

我方加入將領資料：

孟定國：命（520）、攻（220）、防（200）、火兵、AT+20、DF+20



城市資料：

收益：1800

人口：6400人

可徵兵種：陸／水／火／弓

陣法：無

藏寶：無

人民數：11人

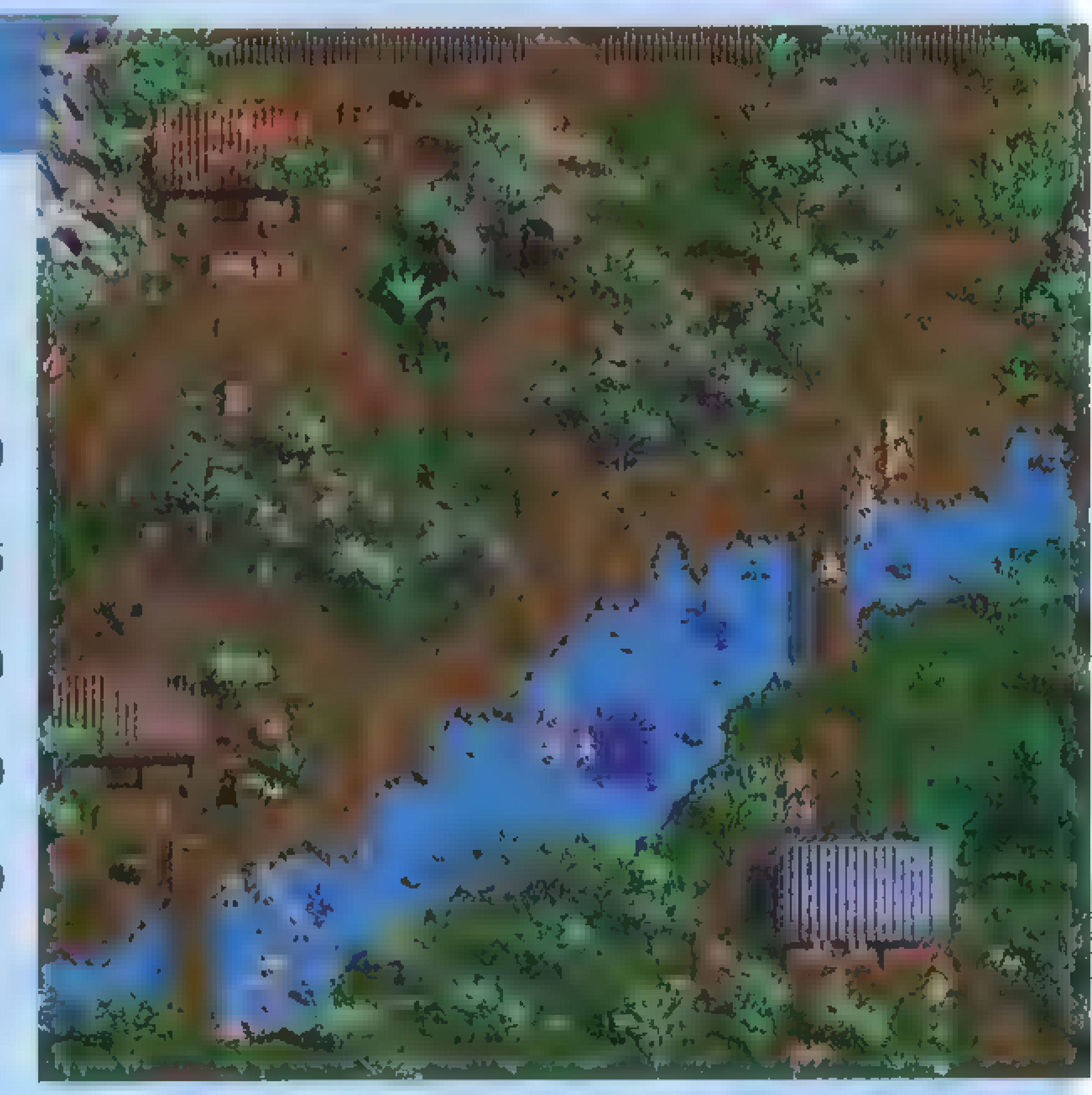
商店名稱：鳴兵樓

武器類：鐵盾、法盾、寶劍、狼牙棒、彎刀、流星、月牙鏟、銅鎚

物品類：還魂丹、九靈丹、霹靂彈、絕命散、長明鼓、聚法鼓

法術類：土行咒、木靈咒、水神咒





勝利條件：敵全滅

失敗條件：狄青戰敗

回合限制：30回

主將：段紅玉：命（560）、攻（220）、防（210）、咒兵、AT+42、DF+20

副將：魯達：命（600）、攻（230）、防（150）、陸兵、AT+20、DF+25

段洪：命（540）、攻（306）、防（220）、水兵、AT+30、DF+30

劉雄：命（520）、攻（248）、防（150）、陸兵、AT+20、DF+10

段虎：命（530）、攻（272）、防（200）、水兵、AT+30、DF+20





段洪戰敗後，一路逃回黑風嶺，與女兒段紅玉會合。段紅玉少時即受仙人指點，仙術高明，擅長施放血結金鳳，使用時我方在其攻擊範圍（3*3）內一律受傷200點，除非能夠拿到克制之物－玄真子所遺留『神火令』才能避免；而『神火令』在地圖的左上角市民身上，有相當的難度，太慢的話市民會被殺死而消失，雖然沒有拿到一樣能夠過關，但難度會高出不少。

首先先將左方的段虎及劉雄消滅，由西路橋樑通過，切記莫讓北方的段紅玉南下過橋；順利的話，段紅玉會追殺人民而落單。接著圍攻段洪，若是我方有水兵的話，可由水路上包圍，接著通過北方橋樑消滅魯達，最後排好陣容，一齊圍攻滅了段紅玉。



城市資料：

收益：1500
人口：7000人
可徵兵種：陸水火咒
陣法：無
藏寶：無
人民數：7人
商店名稱：解甲軒
武器類：鐵盾、法盾、寶劍、狼牙棒、流星、銀鐵勾、月牙鏟、銅鎚
物品類：還魂丹、續命丹、狂龍彈、絕命散、潛龍笛、白虎笛
法術類：土行咒、木靈咒、水神咒、風雲咒

四、封州

勝利條件：打敗王蘭英
失敗條件：狄青戰敗
回合限制：30回
主將：王蘭英：命（540）、攻（250）、防（300）、咒兵、AT+30、DF+30
副將：王凡：命（540）、攻（300）、防（220）、火兵、AT+30、DF+30
孫振：命（540）、攻（296）、防（220）、火兵、AT+30、DF+30
李二：命（520）、攻（235）、防（220）、陸兵、AT+20、DF+25
何進：命（520）、攻（248）、防（190）、陸兵、AT+20、DF+10
陳青：命（530）、攻（272）、防（200）、水兵、AT+30、DF+20

孫振敗退後，逃入封州投王凡寨下。其女王蘭英乃與段紅玉同門師姐，法術高深，王蘭英聽從孫振獻計，放空城引狄青進入後關城門開戰，同時施展化血金鐘（3×3，受傷240），狄青必須找到雲中子所遺留的靈火符，方能破解化血金鐘；關於「靈火符」就在地圖右下方的市民身上，只要停在他旁邊與之對話即可，要注意的是，凡是從市民身上取得物品時，會擠掉該武將身上原有的物品，這一點要特別小心。

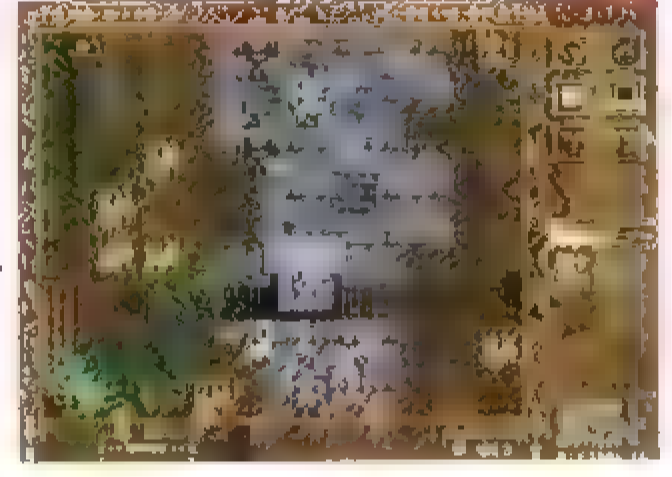
由於一開始我方便給敵方分割成兩半，因此先將被包圍的四支部隊回攻中間守關門的敵軍，配合在關門外的一支部隊，而關門外的另一名武將則可往右向市民索取『靈火符』。這一關雖然只要打敗王蘭英就勝利了，不過玩家也可以藉機練功



我方加入將領資料：

焦廷貴：命（530）、攻（210）、防（180）、騎兵、AT+48、 DF+38

城市資料：



收益：1300
人口：8000人
可徵兵種：水／火／咒／弓
陣法：無
藏寶：靈火符
人民數：6人
商店名稱：領兵閣
武器類：籐甲、法盾、銅鎚、彎刀、金鎚、月牙劇、流星、毒劍
物品類：金創藥、還魂丹、續命丹、化屍粉、狂龍彈、絕命散、古戰琴、潛龍笛、白虎笛、聚法鼓
法術類：土行咒、木靈咒、水神咒、風雲咒、歸靈咒

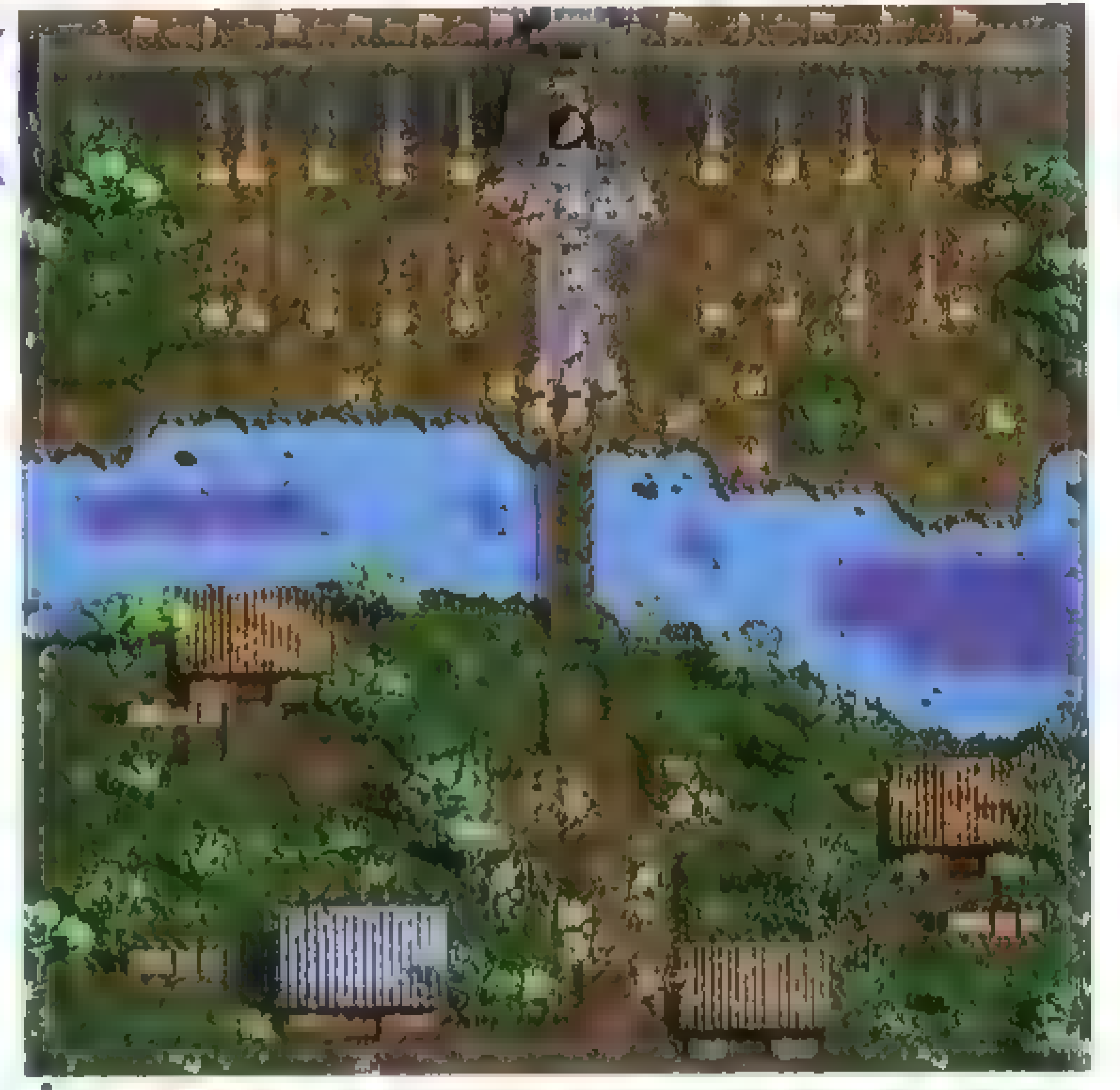
三 梧州

勝利條件：二十回合內打退王氏兄弟
失敗條件：狄青戰敗或二十回合內無法打退王氏兄弟
回合限制：二十回合
主將：王麻成：命（550）、攻（320）、防（240）、火兵、AT+40、DF+30
王麻禮：命（550）、攻（310）、防（230）、火兵、AT+40、DF+30
副將：葉患：命（520）、攻（238）、防（220）、陸兵、AT+20、DF+25
花爾能：命（520）、攻（250）、防（190）、陸兵、AT+20、DF+10
陳青：命（530）、攻（272）、防（200）、騎兵、AT+30、DF+20
孫振：命（540）、攻（306）、防（220）、陸兵、AT+30、DF+30



戰敗的王蘭英和孫振互相指責，兩人分路逃亡，孫振逃入梧州，投入王氏兄弟帳下。王氏兄弟為人奸險，故意在城外設焚火斂二十座，綁人質於其上，點以火炬，焚燒人質，擾亂狄青。此關由於有護城河，因此最好使用弓兵搭配水兵合攻，強行渡橋，因此攻略的重點，在有效的運用法術或物品來加士兵的AT及DF值，以給予敵人較大的傷害值，另一方面過橋時以迅速確實為上，士兵的移動最好以手動方式移動。

我方加入將領資料：



飛天鳳：命（560）、攻（240）、防（220）、水兵、AT+40、DF+35
楊文廣：命（570）、攻（260）、防（230）、火兵、AT+30、DF+30

城市資料：

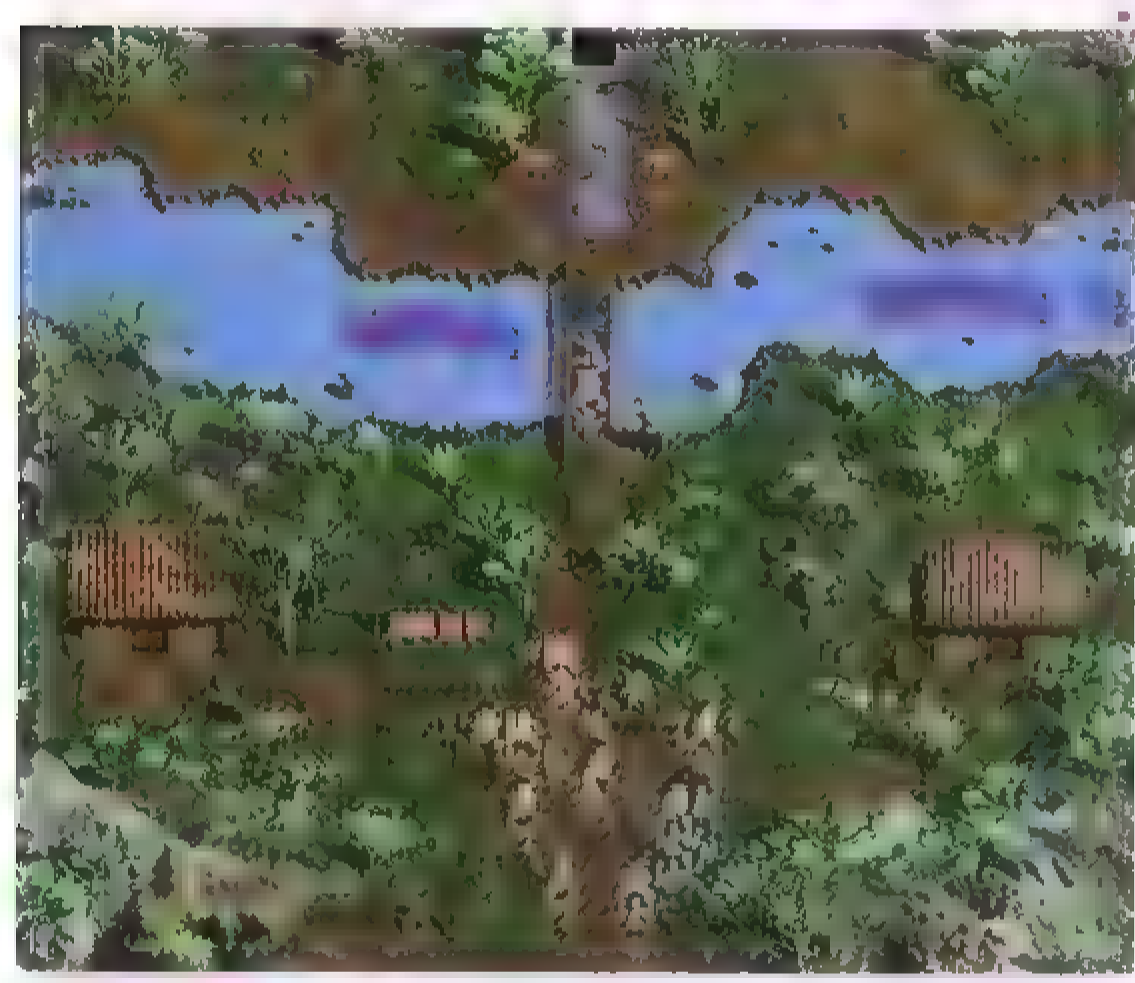
收益：1100
人口：8500人
可徵兵種：水／火／咒／弓／騎
陣法：無
藏寶：無
人民數：5人
商店名稱：攬兵閣
武器類：銅甲、法盾、銅鎚、彎刀、金鎚、月牙劇、七星刀、毒劍
物品類：金創藥、還魂丹、續命丹、化屍粉、狂龍彈、絕命散、古戰琴、潛龍笛、白虎笛、聚法鼓、仙娥琴
法術類：金剛咒、木靈咒、火雲咒、風雲咒、歸靈咒





勝利條件：打敗大金環
失敗條件：狄青戰敗
回合限制：20回
主將：大金環：命（700）、攻（320）、
防（250）、籐甲兵、AT+50、DF+30
副將：無

守將大金環天生神力，皮粗肉厚，刀劍難傷。大金環因其豪勇，對狄青所領諸將一一叫罵。這一關敵方將領只有一名，雖然攻擊力不錯，但只要我方排好陣式，即可一擁而上輕易地打贏他。有趣的是，雖然大金環身上帶著火雲咒，卻無法力可用，因此不必理會他的法術。



我方加入將領資料：
楊金花：命（550）、攻（230）、防（240）、
陸兵、AT+30、DF+25

城市資料：
收益：1000
人口：8500人
可徵兵種：火／咒／弓／騎／籐
陣法：無
[illegible]：無
人民數：10人
商店名稱：振兵閣
武器類：銅甲、法盾、鐵甲、朝龍叉、彎刀、金鎚、月牙劃、七星刀、毒劍
物品類：金創藥、還魂丹、續命丹、化屍粉、狂龍彈、絕命散、古戰琴、潛龍笛、白虎笛、普善鐘、仙娥琴、九靈丹
法術類：金剛咒、后土咒、火雲咒、風雲咒、[illegible]



勝利條件：敵全滅
失敗條件：狄青戰敗
回合限制：30回
主將：王仁：命（570）、攻（320）、
防（240）、陸兵、AT+50、DF+40
副將：何進：命（515）、攻（257）、
防（230）、陸兵、AT+20、DF+15
段龍：命（540）、攻（286）、
防（210）、陸兵、AT+30、DF+30
李[illegible]：命（520）、攻（238）、
防（220）、火兵、AT+30、DF+25
段洪：命（550）、攻（306）、
防（230）、火兵、AT+40、DF+30
段紅玉：命（560）、攻（272）、
防（220）、騎兵、AT+20、DF+30
卜　賞：命（510）、攻（238）、
防（210）、陸兵、AT+20、DF+20
劉　雄：命（520）、攻（250）、
防（190）、陸兵、AT+20、DF+10



魯達：命（530）、攻（238）、防（220）、火兵、AT+20、DF+30

葉忠：命（520）、攻（272）、防（200）、騎兵、AT+25、DF+25

段氏父女投奔襲州王仁，王仁擅戰、深熟兵法，故意詐敗引狄青軍追入，設陷阱進行包圍戰。狄青率餘將奮力突圍。這一關敵方將領高達十名，一樣採取蠶食鬪毆，先向下突破包圍，若是情況不對，先殺將領，記得多使用可增加AT及DF加權的物品或法術。

我方加入將領資料：

高英男：命（560）、攻（240）、防（210）、咒兵、AT+25、DF+30

城市資料：



收益：800
人口：9000人
可徵兵種：火／咒／弓／騎／鐵
陣法：無
藏寶：無
人民數：0人
商店名稱：無
武器類：無
物品類：無
法術類：無



·昭州

勝利條件：打敗刁玉娘
失敗條件：狄青戰敗
回合限制：35回

主將：刁玉娘：命（570）、攻（360）、防（240）、籐甲兵、AT+40、DF+40

副將：王仁：命（520）、攻（280）、防（190）、陸　兵、AT+20、DF+10

何進：命（520）、攻（277）、防（200）、咒　兵、AT+25、DF+25

李[illegible]　命（515）、攻（238）、防（220）、火　兵、AT+20、DF+15

卜貴：命（510）、攻（220）、防（210）、水　兵、AT+20、DF+20

劉雄：命（550）、攻（316）、防（216）、騎　兵、AT+25、DF+30

魯達：命（520）、攻（268）、防（220）、陸　兵、AT+20、DF+30

青松：命（530）、攻（302）、防（220）、鐵甲兵、AT+20、DF+30

吳智：命（560）、攻（330）、防（230）、籐甲兵、AT+35、DF+30

刁玉娘爲大金環之妻，因其夫死狄青之手，恨之入骨，故在昭州城外佈下陣法，欲置狄青死地。刁玉娘佈下之『純陽陣』十分厲害（凡是在火堆周圍的我方部隊，每回合都會受傷），唯有找到『雷火珠』（可與某一名市民交談即可取得）才可以破去純陽陣。此關一進入就被敵人以左、前、右方包圍，若是覺得難打，先打刁玉娘，只要打敗她就過關了；如果想練功的話也可以，但是記得使用



LOAD/SAVE大法。

我方加入將領資料：

高明：命（580）、攻（230）、防（220）、騎兵、AT+30、DF+20

城市資料：

收益：600
人口：9000人
可徵兵種：火／咒／弓／騎／鐵
陣法：純陽陣
藏寶：雷火珠
人民數：4人
商店名稱：仙器坊
武器類：鐵甲、金甲、朝龍叉、銀鐵勾、金鎚、月牙劍、蛇戟、離魂叉
物品類：瓊漿、續命丹、化屍粉、索命鼓、奪命燈、絕命散、古戰琴、潛龍笛、白虎笛、麒麟箏、普善鐘、五行鐘、九靈丹
法術類：金剛咒、后土咒、雷神咒、火龍咒、歸靈咒

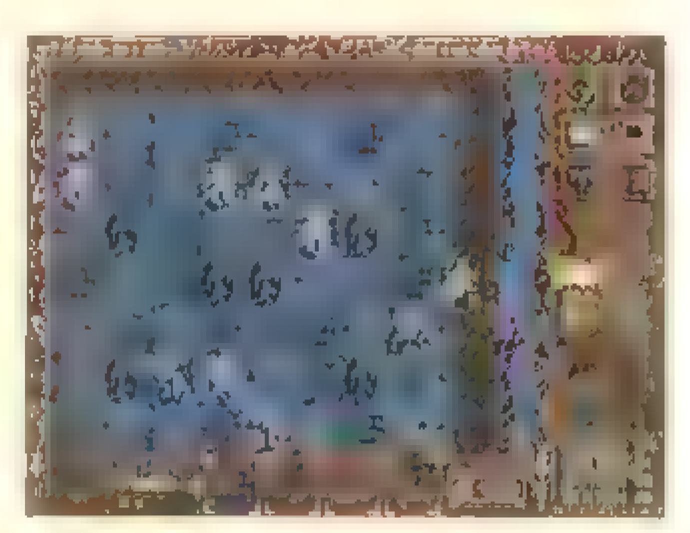




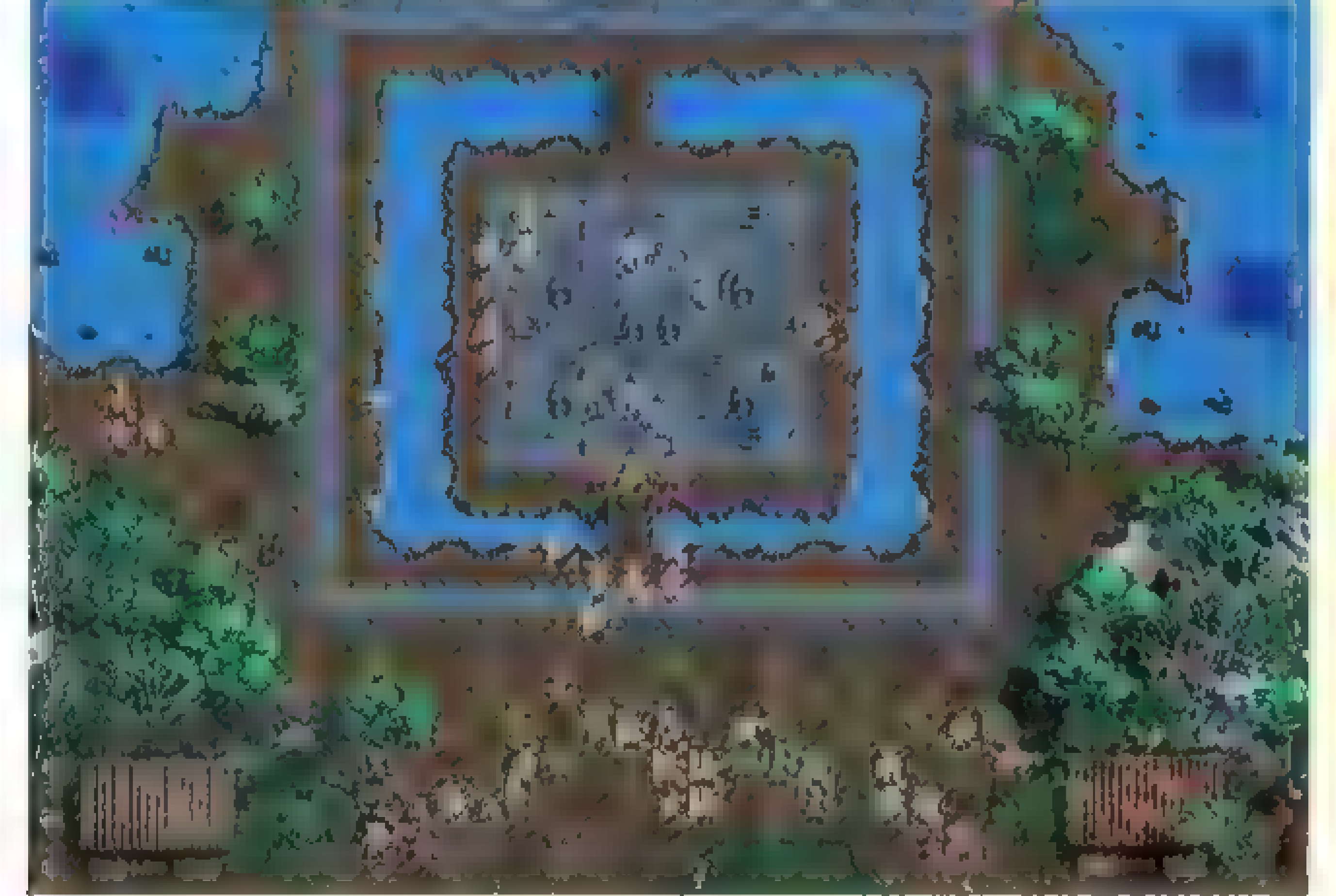
勝利條件：破五雷陣法打敗靜慈
失敗條件：狄青戰敗
回合限制：40回
主將：靜慈：命（570）、攻（380）、
防（250）、鐵甲兵、AT+50、DF+40
副將：雲海：命（520）、攻（292）、
防（200）、咒　兵、AT+25、DF+25
關奇：命（510）、攻（288）、
防（210）、陸　兵、AT+20、DF+20
段虎：命（515）、攻（287）、
防（230）、火　兵、AT+20、DF+15
段洪：命（550）、攻（366）、
防（220）、藤甲兵、AT+40、DF+30
段紅玉：命（520）、攻（268）、
防（210）、火　兵、AT+30、DF+25
王麻成：命（560）、攻（332）、
防（230）、騎兵、AT+20、DF+30
王麻禮：命（540）、攻（346）、
防（220）、鐵甲兵、AT+30、DF+30
葉忠：命（530）、攻（316）、
防（230）、騎　兵、AT+20、DF+20
王仁：命（520）、攻（322）、
防（240）、騎　兵、AT+40、DF+20



靜慈老道專擅法術，所聞名之『五雷陣法』更是盛名遠播，入陣者被雷電轟掉一半數值。靜慈授業恩師被靜慈害死後留下一件『降魔杵』，為此物可破『五雷陣法』，但『降魔杵』不知去向，狄青可由市民身上找到『降魔杵』，將『五雷陣法』破解。



此關有相當的難度，雖然靜慈的本陣有一圈河流包圍，但是對部隊而言，絲毫無阻絕作用，敵人攻擊力又強，只要稍一接近立刻敵軍全體襲來，瞬間我方部隊就少了好幾名將領。因此切記先宰了會集體攻擊的將領，我方並且儘量有效地使用法術及物品，若是靜慈衝下來的話，就不必顧慮直接圍殺。玉液雖然昂貴，不過挺好用的，補血物品強烈推薦。

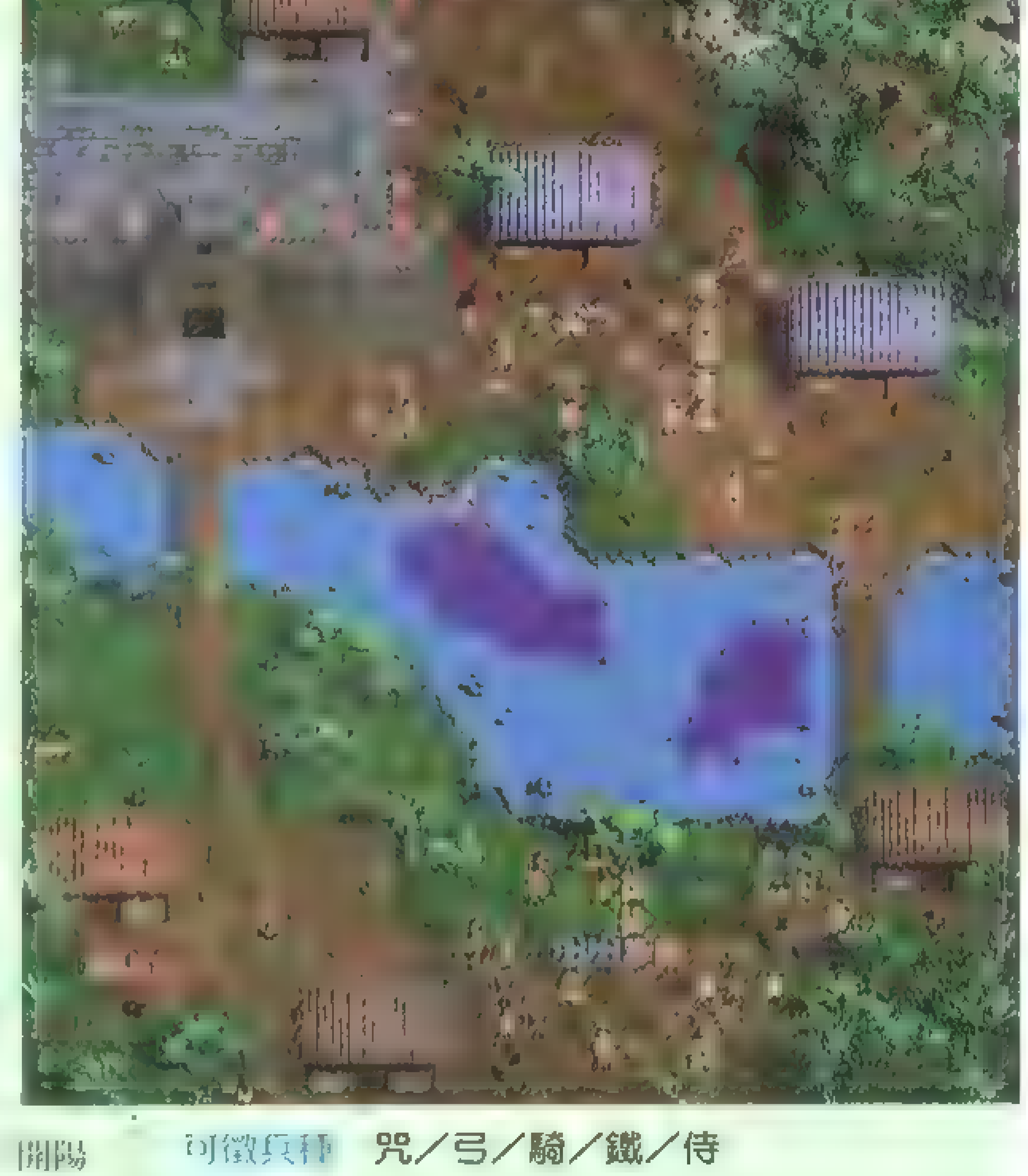


城市資料：

收益：500
人口：6000人
可徵兵種：火／咒／弓／騎／鐵
陣法：五雷正法
藏寶：降魔杵
人民數：5人
商店名稱：神甲屋
武器類：鐵甲、金甲、朝龍叉、銀鐵勾、金鎚、鎖喉鎗、蛇戟、九環刀
物品類：九靈丹、還魂丹、續命丹、索命鼓、狂龍彈、封神苈、綑仙索、潛龍笛、白虎笛、玉液、普善鐘、五行鐘、
法術類：金剛咒、后土咒、火龍咒、玄金咒、還魂咒



勝利條件：敵全滅
失敗條件：狄青戰敗
回合限制：40回
主將：靜慈：命（590）、攻（340）、
防（340）、侍衛隊、AT+60、DF+40
副將：青松：命（530）、攻（292）、
防（230）、弓箭兵、AT+20、DF+30

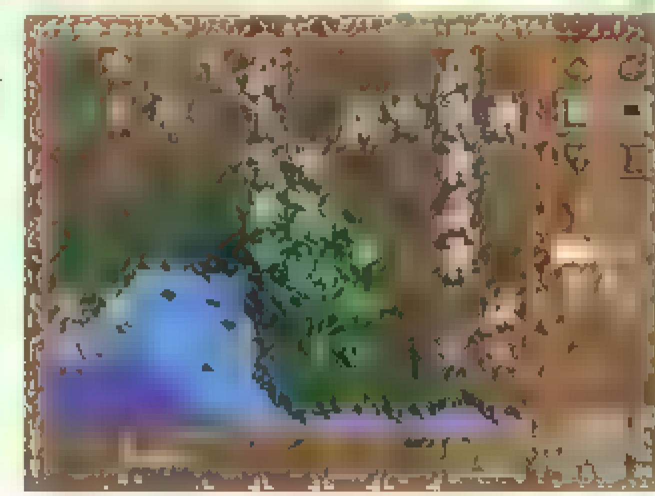


魯達：命（515）、攻（306）、
防（230）、弓箭兵、AT+25、DF+20
王蘭英：命（530）、攻（308）、
防（230）、騎　兵、AT+30、DF+20
陳青：命（540）、攻（376）、
防（230）、鐵甲兵、AT+40、DF+30
李二：命（530）、攻（346）、
防（230）、騎　兵、AT+20、DF+20
孫振：命（580）、攻（386）、
防（240）、鐵甲兵、AT+50、DF+30
王凡：命（570）、攻（352）、
防（240）、籐甲兵、AT+40、DF+25
樂惠：命（540）、攻（317）、
防（230）、騎　兵、AT+20、DF+20
何進：命（560）、攻（326）、
防（230）、籐甲兵、AT+30、DF+30
卜貴：命（520）、攻（282）、
防（230）、火　兵、AT+30、DF+30
雲海：命（520）、攻（322）、
防（200）、騎　兵、AT+25、DF+25

從竹枝山敗退的靜慈回到貴州重整旗鼓，以『掩日鼎』立於城門前阻擋狄軍。『掩日鼎』乃至陰之物，入陣者我方生命力下降25點（全體一起下降），需有至陽之物的『開陽石』方能破之。傳聞『開陽石』成爲某市民的傳家之寶，狄青必須從市民處獲得此寶方能克制『掩日鼎』，破陣之後可慢慢消滅敵軍來練功，當然在過橋時要特別小心，別成了甕中之鱉。

我方加入將領資料：

魏化：命（570）、攻（250）、防（230）、弓箭兵、AT+30、DF+30



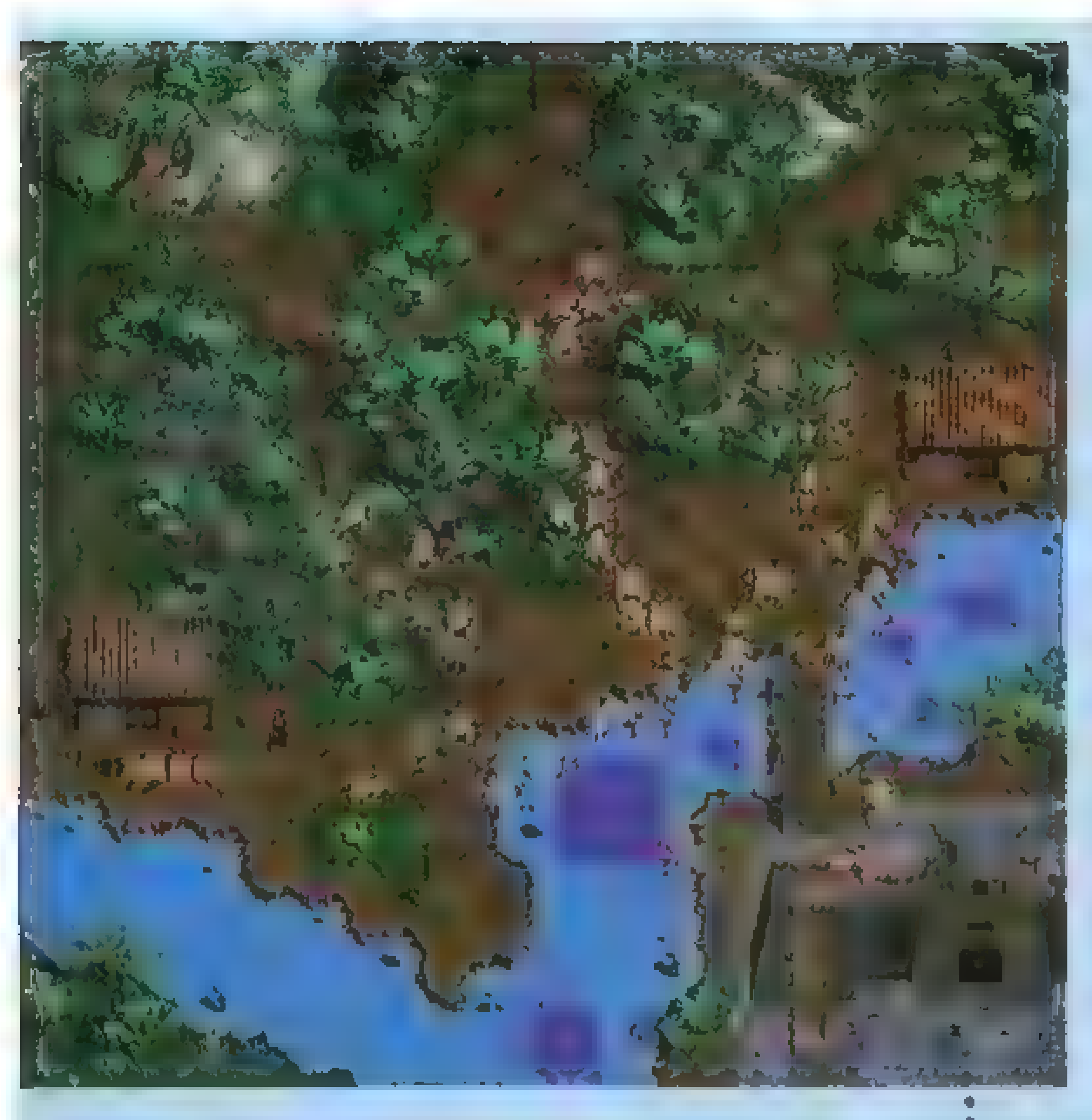
城市資料：

收益　400
人口　8000人

可徵兵種：咒／弓／騎／鐵／侍
陣法：無
寶物：開陽石
人民數：7人
商店名稱：聚仙樓
武器類：籐甲、鋼甲、鐵甲、金甲、朝龍叉、銀鐵勾、鐵斧、金鎚、七星刀、蛇戟、摩雲叉、龍泉寶劍、斬寇刀
物品類：回春丹、還魂丹、續命丹、神仙手、神將旗、封神Ａ、綑仙索、潛龍笛、白虎笛、玉液、普善鐘、五行鐘、
法術類：道極咒、后土咒、火龍咒、玄金咒、[illegible]



勝利條件：敵全滅
失敗條件：狄青戰敗
回合限制：30回
主將：賈青：命（650）、攻（360）、
防（350）、先鋒隊、AT+60、DF+40
副將：李二：命（550）、攻（357）、
防（210）、籐甲兵、AT+30、DF+20
劉雄：命（560）、攻（366）、
防（220）、籐甲兵、AT+20、DF+20
卜貴：命（535）、攻（302）、
防（230）、弓箭兵、AT+30、DF+30
段虎：命（540）、攻（337）、
防（230）、騎　兵、AT+20、DF+20
段龍：命（520）、攻（342）、
防（200）、騎　兵、AT+25、DF+25
青松：命（525）、攻（312）、
防（230）、弓箭兵、AT+20、DF+30



短兵相接，對方又會使用各物品及法術，切記不要一個武將落單，最好是每三到四個武將一組，先衝開兩旁的敵軍，然後再合併剿剿中央的敵軍。

我方加入將領資料：

岳剛：命（650）、攻（360）、防（350）、先鋒兵、AT+60、DF+40

城市資料：

收益　400

人口

8000人

可徵兵種：弓／騎／鐵／侍／先

陣法：無

藏寶：無

人民數：0人

商店名稱：萬法樓

武器類：籐甲、銅甲、鐵甲、金甲、八卦刀、破邪刀、金鎚、七星刀、蛇戟、摩雲叉、化血劍

物品類：回春丹、九靈丹、神仙散、神仙手、神將旗、封神坊、綑仙索、潛龍笛、白虎笛、玉液、普善鐘、五行鐘、

法術類：法如咒、道極咒、火龍咒、玄金咒、還魂咒

吳智：命（570）、攻（390）、防（240）、鐵甲兵、AT+40、DF+25

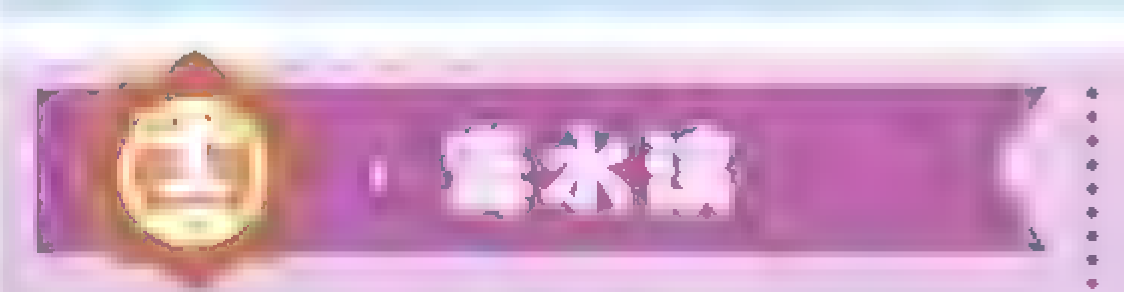
何進：命（580）、攻（380）、防（240）、鐵甲兵、AT+30、DF+30

刁玉娘：命（600）、攻（396）、防（250）、鐵甲兵、AT+40、DF+30

靜慈：命（620）、攻（420）、防（260）、先鋒隊、AT+60、DF+40

魯達：命（530）、攻（326）、防（220）、弓箭兵、AT+25、DF+20

術士賈青專擅邪術，爲了練就魔法，殺死孕婦活取胎兒練功。靜慈逃至此處，與賈青議得一計，用孕婦計誘狄軍入峽谷，以火攻燒死狄軍。待狄軍進入峽谷，谷中不見孕婦只見敵軍。此關一開始就



勝利條件：打敗混元長老

失敗條件：狄青戰敗

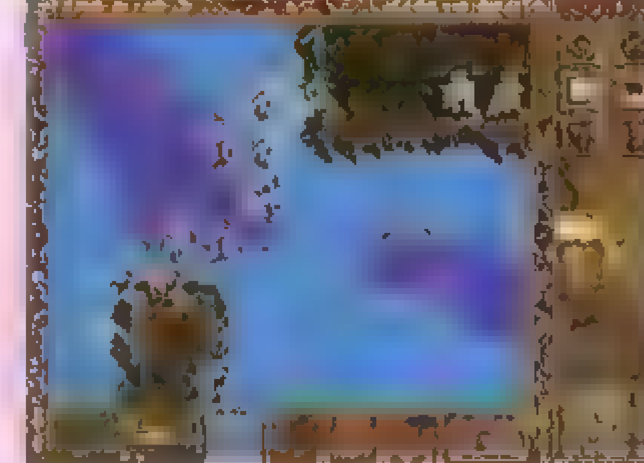
回合限制：35回

主將：混元長老：命（680）、攻（380）、防（360）、先鋒隊、AT+70、DF+50

副將：卜貴　命（550）、攻（302）、防（230）、弓箭兵、AT+30、DF+30

青松：命（560）、攻（312）、防（230）、弓箭兵、AT+20、DF+30

魯達：命（570）、攻（322）、防（240）、弓箭兵、AT+20、DF+30



王凡：命（610）、攻（362）、防（245）、籐甲兵、AT+30、DF+30

王蘭英：命（600）、攻（357）、防（230）、騎兵、AT+20、DF+20

陳青　命（640）、攻（410）、防（240）、鐵甲兵、AT+40、DF+30

孫振　命（650）、攻（400）、防（250）、鐵甲兵、AT+50、DF+50

李二　命（620）、攻（377）、防（210）、籐甲兵、AT+30、DF+30

靜慈　命（660）、攻（416）、防（260）、鐵甲兵、AT+60、DF+45

雲海　命（580）、攻（332）、防（230）、騎兵、AT+20、DF+35



賈青：命（670）、攻（440）、防（260）、先鋒隊、AT+60、DF+45

關奇　命（590）、攻（346）、防（235）、騎兵、AT+25、DF+30

何進：命（630）、攻（386）防（240）、藤甲兵、AT+30、DF+30

混元長老於毒水溪修練魔法，賈青等人敗逃至此，投入麾下。混元聽聞狄軍能耐，便在毒水溪中佈陣阻擋狄軍。此關的地形有絕對的兵種優勢，由於水中有魔靈陣，因此除了水兵及騎兵之外，其他的兵種只能乖乖地望河興嘆，千萬不要冒險走那座橋，就算是走到底也等著被圍毆。至少有五支以上水兵及騎兵，才能過得比較輕鬆，要注意水中的人形陣式會移動，要小心！

城市資料：

收益：400

人口　8000人

可徵兵種　弓／騎／鐵／侍／先

陣法：[illegible]

藏寶：無

人民數：0人

商店名稱：無

武器類：無

物品類：無

法術類：無



勝利條件：打敗蟒王

失敗條件：狄青戰敗

回合限制：40回

主將：蟒王：命（690）、攻（400）、防（370）、鐵騎兵、AT+70、DF+50

副將：賈青：命（670）、攻（380）、防（350）、先鋒隊、AT+60、DF+50

靜慈：命（660）、攻（370）、防（330）、鐵甲兵、AT+60、DF+50

混元長老：命（680）、攻（390）、防（350）、鐵騎兵、AT+70、DF+50

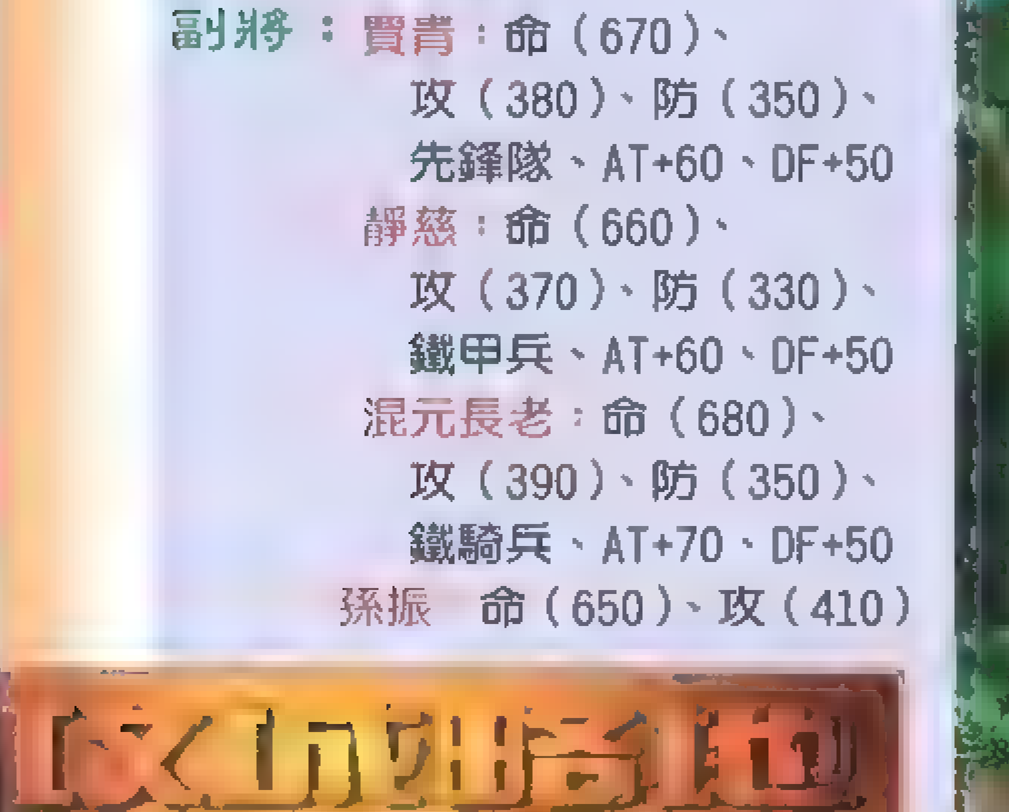
孫振　命（650）、攻（410）、防（250）、鐵甲兵、AT+50　、DF+40

李二　命（630）、攻（396）、防（240）、藤甲兵、AT+30、DF+30

王彌成：命（610）、攻（367）、防（230）、騎　兵、AT+30、DF+25

何進：命（620）、攻（372）、防（245）、藤甲兵、AT+30、DF+30







陳青：命（640）、攻（420）、
防（250）、鐵甲兵、AT+40、DF+30
王麻禮：命（600）、攻（356）、
防（235）、騎　兵、AT+30、DF+20
雲海：命（590）、攻（352）、
防（230）、騎　兵、AT+20、DF+30
青松：命（570）、攻（332）、
防（230）、弓箭兵、AT+20、DF+30
關奇：命（580）、攻（342）、
防（240）、弓箭兵、AT+20、DF+30
魯達：命（560）、攻（332）、
防（230）、弓箭兵、AT+30、DF+30

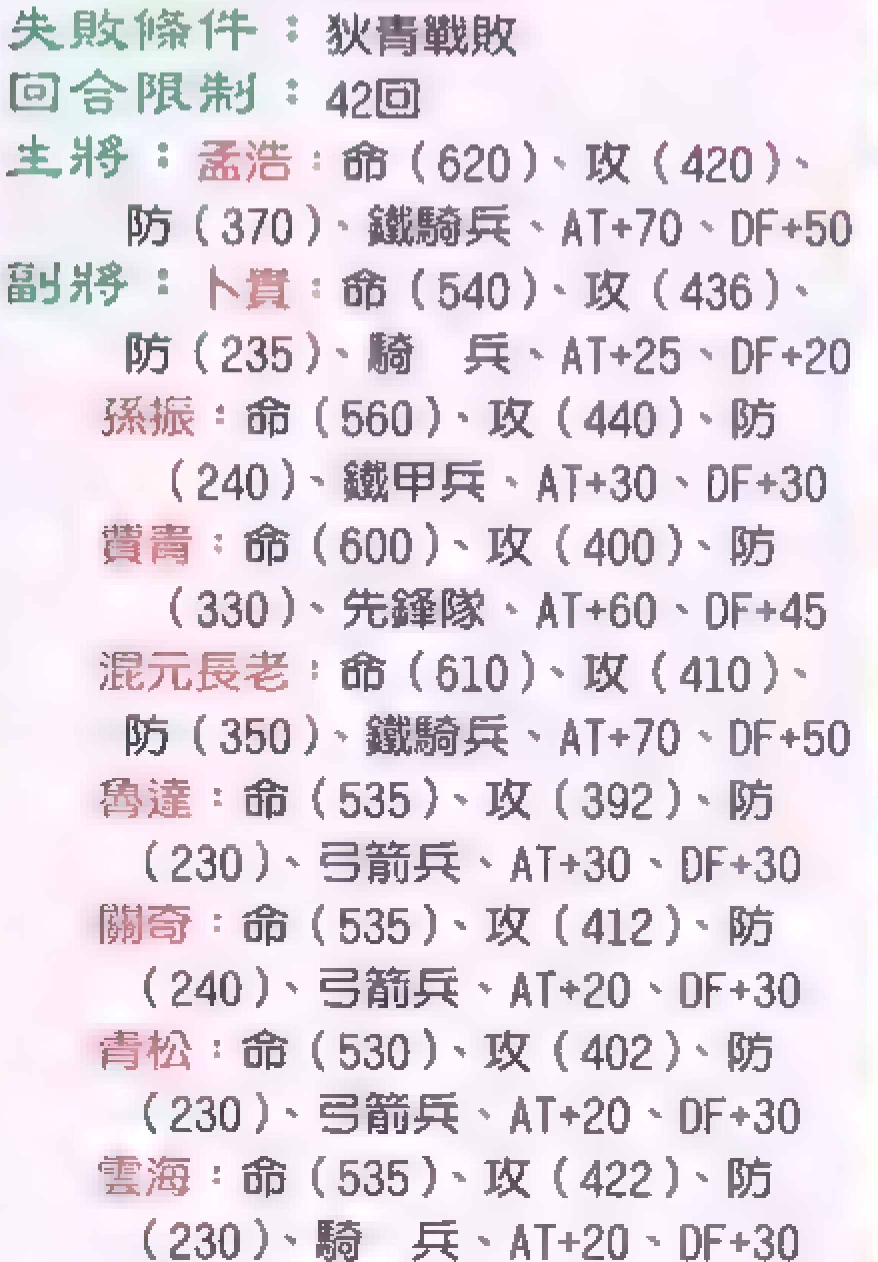
蟒下駐守賓州，迎得敗將混元長老等人之後，即拿出幻丁鐵鏈迎戰狄軍，因為蟒下乃獸化之妖，魔法奇高，狄軍陷入苦戰。此關的地圖不大，可用誘兵之法一個個引敵軍南下，當然誘餌身上一定要有可集體回復的物品，免得成了犧牲品。此關的救命寶泉很好用，不過要先計畫，不要用錢太兇，造成無法購買下一關攻陣用的物品。

城市資料：

收益：400
人口：9000人
可徵兵種：騎／鐵／侍／先（鐵騎）

陣法：無
藏寶：無
人民數：0人
商店名稱：
宿仙樓
武器類：籐甲、銅甲、鐵甲、金甲、八卦刀、破邪刀、鎖喉鎗、金鎚、七星刀、三才刀、蛇戟、摩雲叉、朝龍叉、震天弓、斬寇刀
物品類：回春丹、九靈丹、神仙散、神仙手、神將旗、封神芴、綑仙索、潛龍笛、白虎笛、玉液、普善鐘、五行鐘、救命寶泉、天池水
法術類：法如咒、道極咒、火龍咒、乾元咒、還魂咒、梵天咒





勝利條件：敵全滅
失敗條件：狄青戰敗
回合限制：42回
主將：孟浩：命（620）、攻（420）、
防（370）、鐵騎兵、AT+70、DF+50
副將：卜貫：命（540）、攻（436）、
防（235）、騎　兵、AT+25、DF+20
孫振：命（560）、攻（440）、防（240）、鐵甲兵、AT+30、DF+30
費青：命（600）、攻（400）、防（330）、先鋒隊、AT+60、DF+45
混元長老：命（610）、攻（410）、
防（350）、鐵騎兵、AT+70、DF+50
魯達：命（535）、攻（392）、防（230）、弓箭兵、AT+30、DF+30
關奇：命（535）、攻（412）、防（240）、弓箭兵、AT+20、DF+30
青松：命（530）、攻（402）、防（230）、弓箭兵、AT+20、DF+30
雲海：命（535）、攻（422）、防（230）、騎　兵、AT+20、DF+30

孟浩乃叛將儂智高之手下第一高手，武功、法術、計謀樣樣精通。孟浩見到敗軍之後定計：混元



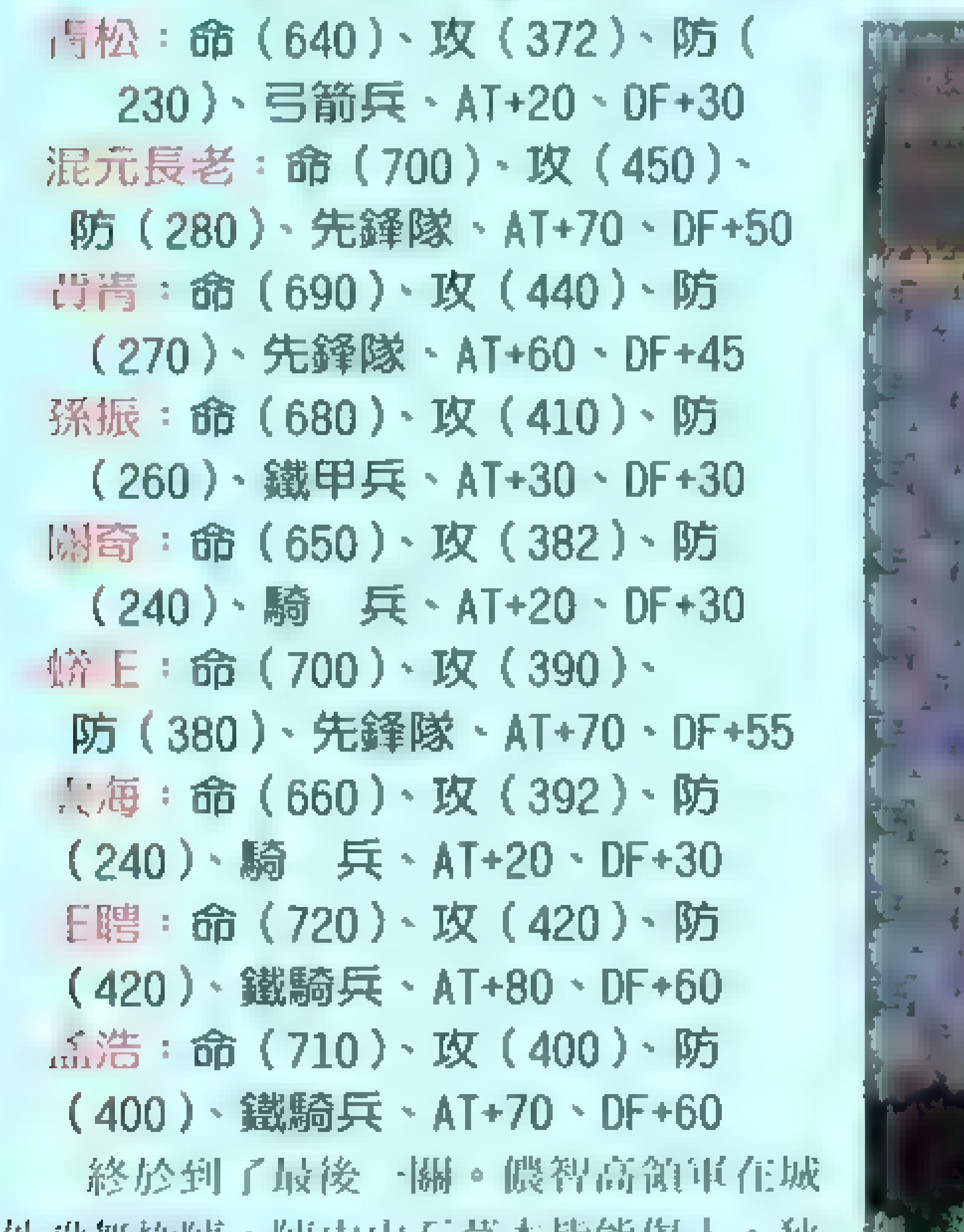
虎將神兵之平亂大事記

長老引狄軍來到崑崙關前，走進八鎖玄兵陣，孟浩並以玄火叉急攻狄軍。此關重點要輪流派人前往商店購買收陣用的物品（齊靈旗、眾將旗、星君旗、天迴旗），購買後立即使用，其餘的部隊就攻擊位置。我方可盡量使用集體性的法術和物品（不論攻擊或輔助性），相對地也要注意敵軍使用集體性的法術和物品。



城市資料：

收益：500
人口：9000人
可徵兵種：騎／鐵／侍／先（鐵騎）
陣法：無
藏寶：無
人民數：0人
商店名稱：會仙居
武器類：籐甲、銅甲、鐵甲、金甲、八卦刀、破邪刀、鎖喉鎗、金鎚、七星刀、三才刀、蛇戟、摩雲叉、朝龍叉、現月戰甲、戮仙劍、　震天弓
物品類：回春丹、九靈丹、神仙手、神將旗、細仙索、潛龍笛、玉液、普善鐘、齊靈旗、眾將旗、神仙散、天池水、封神札、星君旗、天迴旗、白虎笛、陰砂、五行鐘
法術類：法如咒、金剛咒、木靈咒、道極咒、水神咒、火雲咒、火龍咒、風雲咒、歸靈咒、乾元咒、土行咒、還魂咒、梵天咒、彌天咒



勝利條件：敵全滅
失敗條件：狄青戰敗
回合限制：50回
主將：儂智高：命（740）、攻（440）、防（430）、鐵騎兵、AT+80、DF+70
副將：卜貴：命（670）、攻（406）、防（250）、鐵甲兵、AT+25、DF+20
青松：命（640）、攻（372）、防（230）、弓箭兵、AT+20、DF+30
混元長老：命（700）、攻（450）、防（280）、先鋒隊、AT+70、DF+50
貴青：命（690）、攻（440）、防（270）、先鋒隊、AT+60、DF+45
孫振：命（680）、攻（410）、防（260）、鐵甲兵、AT+30、DF+30
關奇：命（650）、攻（382）、防（240）、騎　兵、AT+20、DF+30
蔣王：命（700）、攻（390）、防（380）、先鋒隊、AT+70、DF+55
吳海：命（660）、攻（392）、防（240）、騎　兵、AT+20、DF+30
王聘：命（720）、攻（420）、防（420）、鐵騎兵、AT+80、DF+60
孟浩：命（710）、攻（400）、防（400）、鐵騎兵、AT+70、DF+60

終於到了最後一關。儂智高領軍在城外設無極陣，陣中山石草木皆能傷人，狄軍至此陷入苦戰。記得先將那些陣法中的刀劍花草們收掉，以避免無謂的傷害，再組隊圍攻敵軍。可以無須練功，先宰敵將領，慢慢地前進的話，50回合應該足夠。勝利之後，即可欣賞破關的3D動畫。









資料庫集

兵員一覽表

種類	攻擊力	防禦力	移動力	生命	花費
[illegible]	230	150	10	600	2
[illegible]	210	140	8	600	2
[illegible]	260	120	7	600	2
[illegible]	240	160	8	600	2
[illegible]	270	150	12	600	3
[illegible]	250	170	9	600	3
[illegible]	260	160	8	600	3
[illegible]	280	180	9	600	3
侍衛隊	240	210	10	600	5
先鋒隊	300	160	12	600	5
鐵騎兵	290	200	12	600	5

物品表

名稱	對象	射程	範圍	價格	AT	DF	HP	AT	DF	
[illegible]	我	3	2	200	×	×	60	×	×	
[illegible]	我	3	3	300	×	×	90	×	×	
[illegible]	我	1	1	350	×	×	100	×	×	
[illegible]	我	1	隊伍	500	×	×	70	×	×	
[illegible]	我	3	隊伍	300	×	×	90	×	×	
[illegible]	我	3	3	250	×	×	80	×	×	
[illegible]	我	3	3	1400	×	×	160	×	×	
[illegible]	我	3	4	2500	×	×	220	×	×	
[illegible]	我	4	3	350	×	×	100	×	×	
[illegible]	我	4	4	800	×	×	130	×	×	
[illegible]	敵	3	3	400	×	×	90	×	×	
[illegible]	敵	3	3	600	×	×	110	×	×	
[illegible]	敵	3	2	1000	×	×	130	×	×	
[illegible]	敵	3	3	600	×	×	110	50	50	
[illegible]	敵	3	4	1000	×	×	130	60	50	
[illegible]	敵	3	4	2500	×	×	160	×	×	
[illegible]	敵	3	4	300	40	60	×	50	50	
[illegible]	敵	4	4	400	50	70	×	60	50	
[illegible]	敵	3	3	2500	60	50	70	50	50	
[illegible]	敵	3	2	3500	70	70	90	50	40	
[illegible]	敵	3	1	8000	80	×	200	×	×	
[illegible]	我	3	4	20000	×	×	300	×	×	
[illegible]	我	3	4	100	×	×	×	50	60	
[illegible]	我	3	3	200	×	×	×	60	60	
[illegible]	我	3	2	300	×	×	×	60	70	
[illegible]	我	3	4	400	×	×	×	70	60	
[illegible]	我	3	3	450	×	×	×	70	70	
[illegible]	我	3	2	480	×	×	×	70	80	
[illegible]	我	3	4	500	×	×	×	80	70	
[illegible]	我	3	3	520	×	×	×	80	80	
[illegible]	我	3	2	550	×	×	×	80	90	
[illegible]	我	3	3	600	×	×	×	90	80	
[illegible]	我	2	3	600	×	×	×	90	90	
[illegible]	我	3	2	700	×	×	×	90	100	
[illegible]	我	3	1	15000	×	×	×	×	×	收陣法中木花草
[illegible]	我	2	3	2000	×	×	×	100	110	
[illegible]	我	3	1	8000	×	×	×	×	×	收陣法中石
[illegible]	我	3	3	2500	×	×	×	110	120	
[illegible]	我	3	1	10000	×	×	×	×	×	收陣法中水火
[illegible]	我	3	1	15000	×	×	×	×	×	收陣法中刀劍

武器表

名稱	價格	AT	DF
[illegible]	100	·	40
[illegible]	150	×	45
[illegible]	200	×	50
[illegible]	250	×	55
[illegible]	500	×	60
[illegible]	1000	×	70
[illegible]	2400	×	80
[illegible]	2600	×	90
[illegible]	3000	×	100
[illegible]	3500	×	110
[illegible]	100	40	×
[illegible]	150	45	×
[illegible]	150	45	×
[illegible]	200	50	×
[illegible]	50	35	×
[illegible]	100	40	×
[illegible]	220	52	×
[illegible]	270	57	×
[illegible]	200	70	×
[illegible]	80	38	×
[illegible]	150	45	×
[illegible]	200	50	×
[illegible]	300	60	×
[illegible]	260	56	×
[illegible]	800	90	50
[illegible]	350	65	×
[illegible]	6000	160	50
[illegible]	5000	140	40
[illegible]	420	80	×
[illegible]	900	85	45
[illegible]	3500	110	50
[illegible]	340	64	×
[illegible]	1000	100	×
[illegible]	4000	120	×
[illegible]	260	56	×
[illegible]	220	52	×
[illegible]	4500	130	×
[illegible]	440	80	×
[illegible]	360	66	×
[illegible]	380	70	×

HEROES II of Might and Magic
魔法門之英雄無敵 II
The Succession Wars
稱霸秘笈【下】

作者／HERO

各類城堡的建造流程及所需建物、資源與相關生產部隊



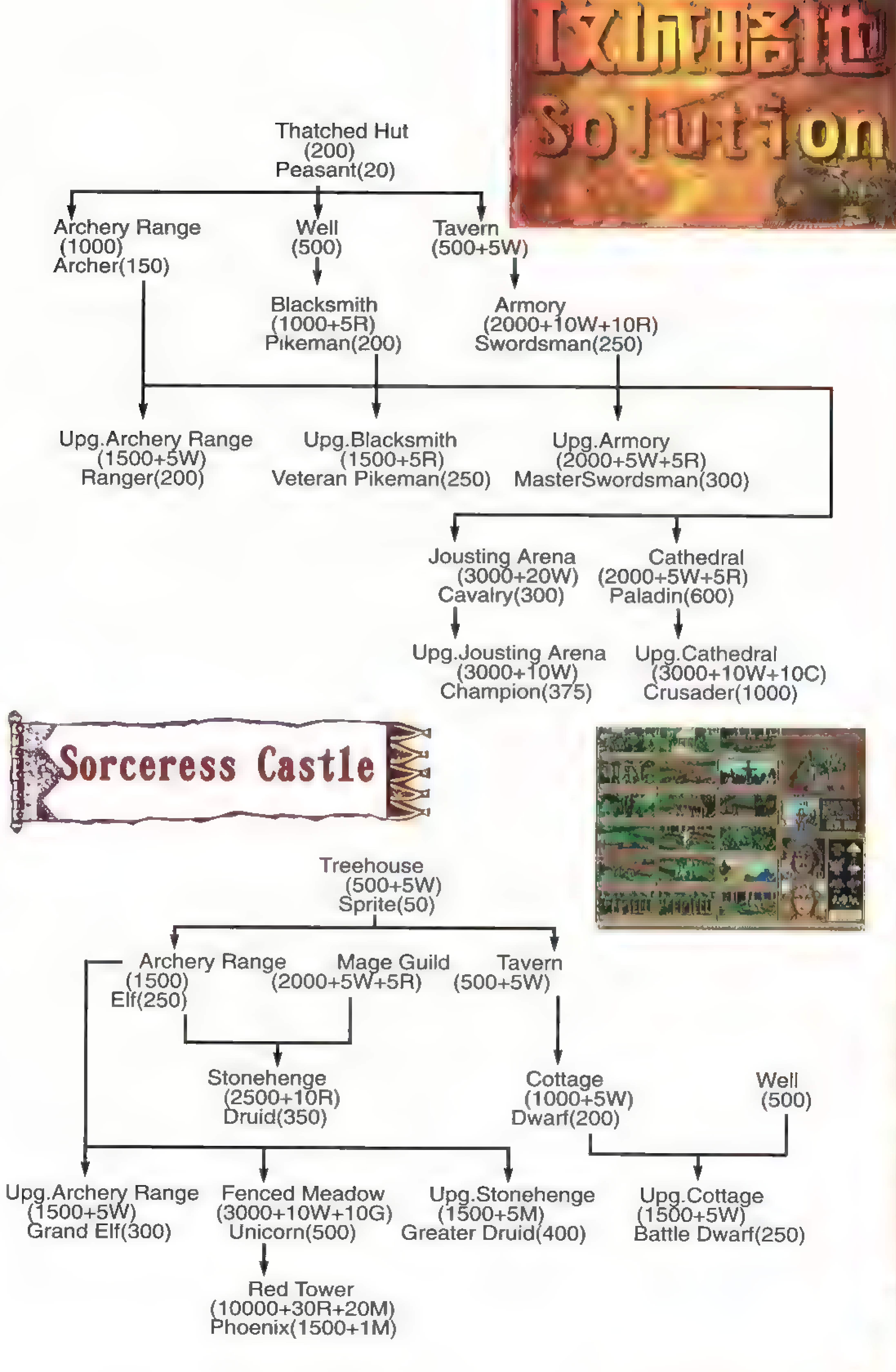
以下括號中第一項純數值代表金錢、第二項後之代表依序為：

W：木材WOOD
R：礦石Ore
C：水晶Crystal
G：寶石Gem
M：水銀Mercury
S：硫磺Sulfur








攻城略地
Solution
Thatched Hut
(200)
Peasant(20)
Archery Range
(1000)
Archer(150)
Well
(500)
Tavern
(500+5W)
Blacksmith
(1000+5R)
Pikeman(200)
Armory
(2000+10W+10R)
Swordsman(250)
Upg.Archery Range
(1500+5W)
Ranger(200)
Upg.Blacksmith
(1500+5R)
Veteran Pikeman(250)
Upg.Armory
(2000+5W+5R)
MasterSwordsman(300)
Jousting Arena
(3000+20W)
Cavalry(300)
Cathedral
(2000+5W+5R)
Paladin(600)
Upg.Jousting Arena
(3000+10W)
Champion(375)
Upg.Cathedral
(3000+10W+10C)
Crusader(1000)
Sorceress Castle
Treehouse
(500+5W)
Sprite(50)
Archery Range
(1500)
Elf(250)
Mage Guild
(2000+5W+5R)
Tavern
(500+5W)
Stonehenge
(2500+10R)
Druid(350)
Cottage
(1000+5W)
Dwarf(200)
Well
(500)
Upg.Archery Range
(1500+5W)
Grand Elf(300)
Fenced Meadow
(3000+10W+10G)
Unicorn(500)
Upg.Stonehenge
(1500+5M)
Greater Druid(400)
Upg.Cottage
(1500+5W)
Battle Dwarf(250)
Red Tower
(10000+30R+20M)
Phoenix(1500+1M)

Wizard Castle

Habitat
(400)
Halflig(50)

Boar Pen
(800)
Boar(150)

Mage Guild
(2000+5W+5R)

Foundry
(1500+5W+5R)
Iron Golem(300)

Well
(500)

Cliff Nest
(3000+5W)
Roc(400)

Ivory Tower
(3500+5W+5R+5C+5G+5M+5S)
Mage(600)

Library
(1500+5W+5R+5C+5G+5M+5S)

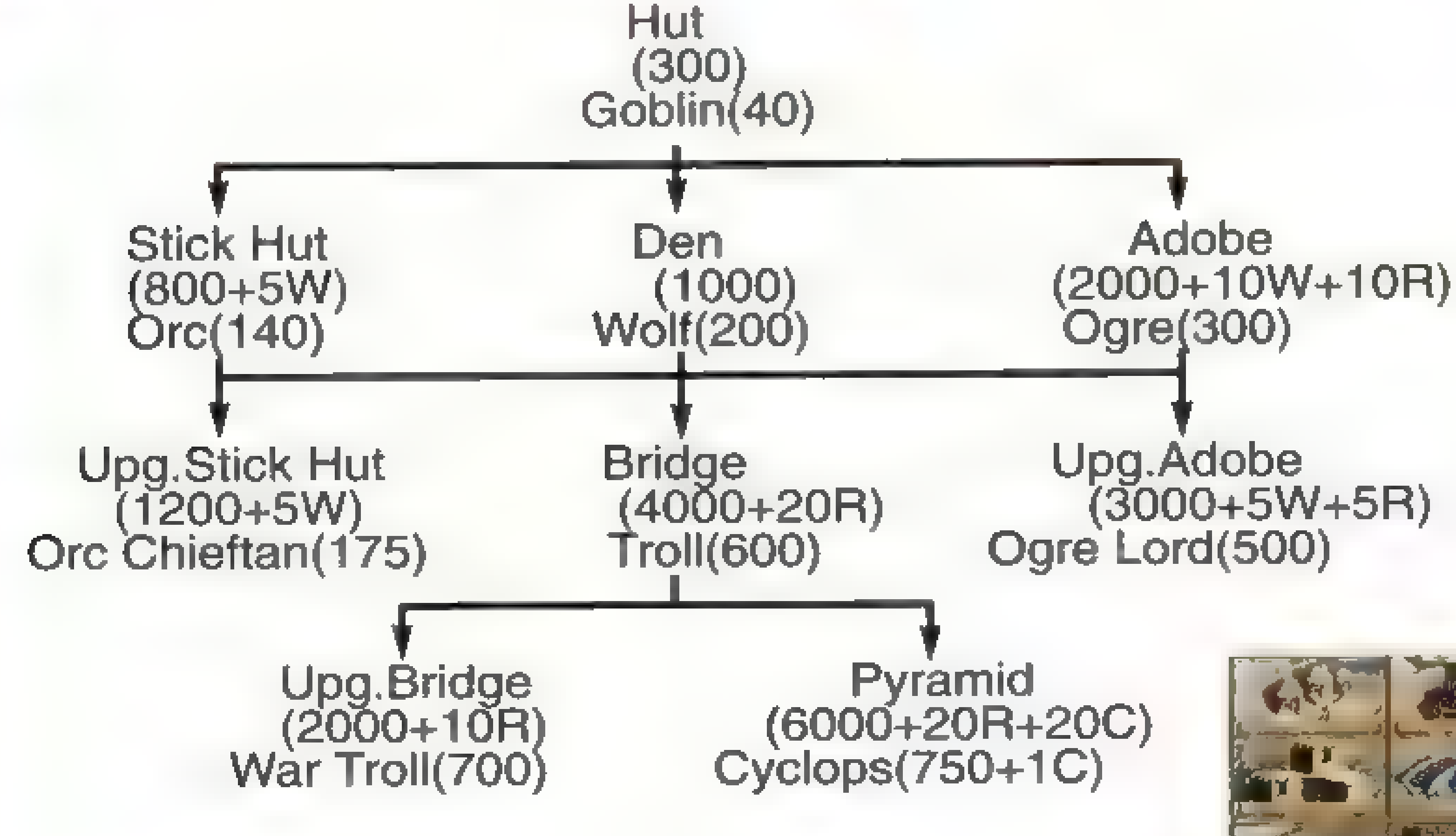
Upg.Foundry
(1500+5M)
Steel Golem(350)

Cloud Castle
(12500+5W+5R+20G)
Giant(1250+1G)

Upg.Ivory Tower
(4000+5W+5R)
Archmage(700)

Upg.Cloud Castle
(12500+5W+5R+20G)
Titan(5000+2G)



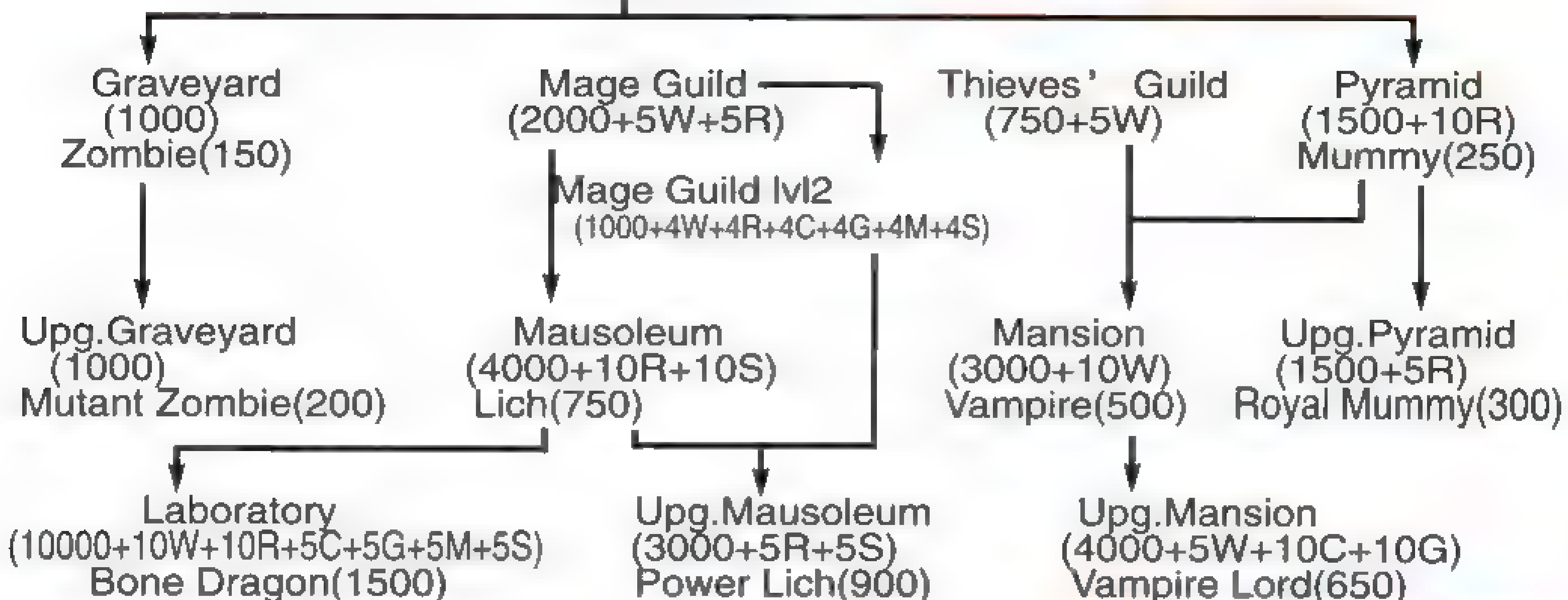






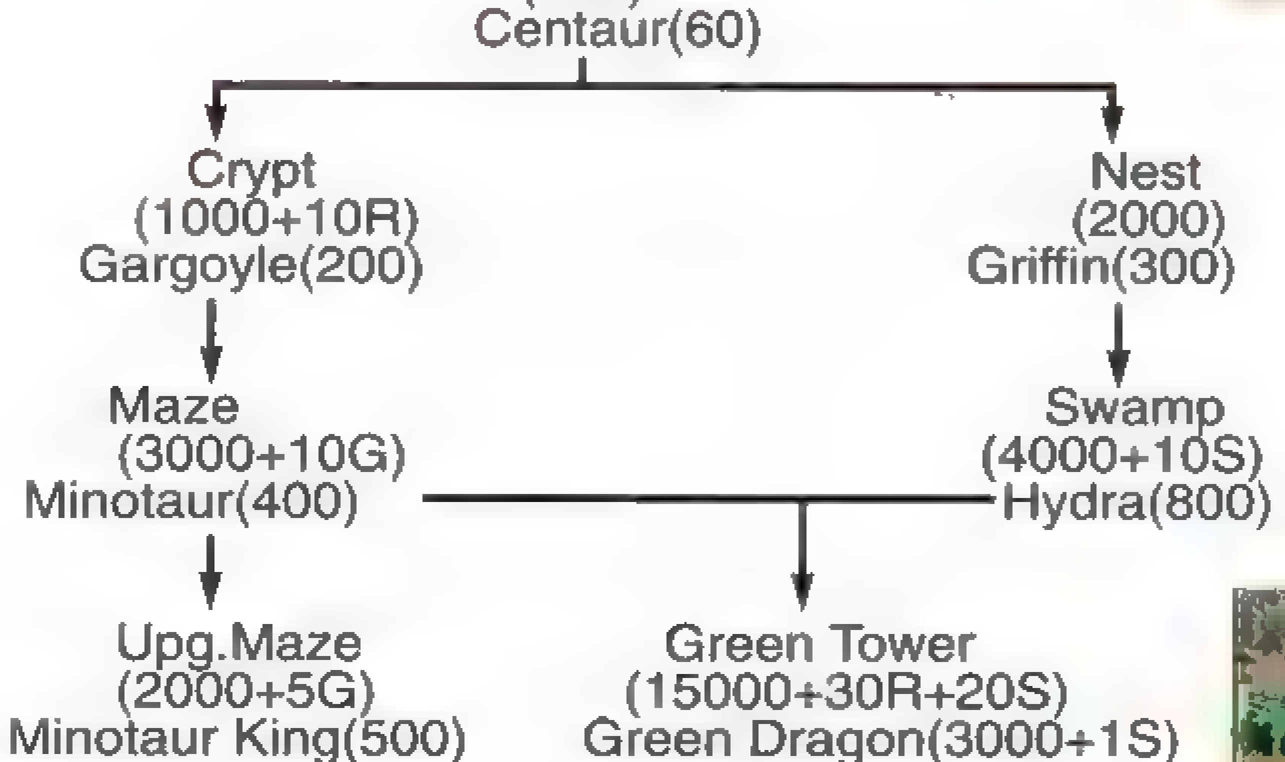








Warlock Castle





特殊地點一覽表

可加入部隊

Peasant Hut	Peasant
Archer's House	Archer
Goblin Hut	Goblin
Watch Tower	Orc
Tree House	Spirit
Halfling hole	Halfling
Cave	Centaur

增加英雄能力

Gazebo	經驗+1000
Tree of Knowledge	以特定資源或金錢換取升級
Witch's Hut	學得某一技能
Xanadu	被認定具資格後可增強四項基本屬性
Shrine of the First Circle	學得第一級法術
Shrine of the Second Circle	學得第二級法術
Shrine of the Third Circle	學得第三級法術
Magic Well	法力全部恢復

增加部隊能力

Hill Fort	使Dwarf、Orc及Ogre升級
Freeman's Foundry	使Iron Golem升級
Temple	部隊士氣+2
Faerie Ring	部隊幸運度提升
Idol	部隊幸運度提升
Fountain	部隊幸運度提升

獲得資源、金錢或物品

Sawmill	每天可獲得兩單位木材Wood
Ore Mine	每天可獲得兩單位礦石Ore
Crystal Mine	每天可獲得一單位水晶Crystal
Gems Mine	每天可獲得一單位寶石Gem
Sulfur Mine	每天可獲得一單位硫磺Sulfur
Alchemist Lab	每天可獲得一單位水銀Mercury
Gold Mine	每天可獲得金錢1000
Water Wheel	每週可獲得些許資源或金錢
Windmill	每週可獲得些許資源或金錢
Magic Garden	每週可獲得金錢500
Treasure Chest	可得到金錢500-2000（可轉換成經驗）或物品
Campfire	可得到資源及金錢





Wagon	可得到資源或金錢
Lean-To	可得到資源或金錢
Sea Chest	可得到資源或金錢
Flotsam	可得到木材或金錢
Artifacts	可得到物品
ShipWreck Survivur	可得到物品或金錢
Sphinx	將詢問謎語，正確可得金錢，失敗則死亡
Trading Post	可買賣現有的資源及金錢

戰鬥後獲得報酬

Graveyard	與Mutant Zombies戰鬥，勝後可得物品及金錢
Derelict Ship	與Skeleton，勝後可得物品及金錢
Shipwreck	與Ghost戰鬥，勝後可得物品及金錢
Daemon Cave	與Earth Elemental戰鬥，勝後可得金錢
Pyramid	與Vampire Lord及Royal Mummy戰鬥，勝後可學法術

查看地圖或資料

Observation Tower	顯示附近區域之地圖
Magellen' s Maps	顯示所有水域地圖
Obelisk	可獲得究極寶物之藏寶地圖碎片
Oracle	可顯示敵我相關資料

特　殊

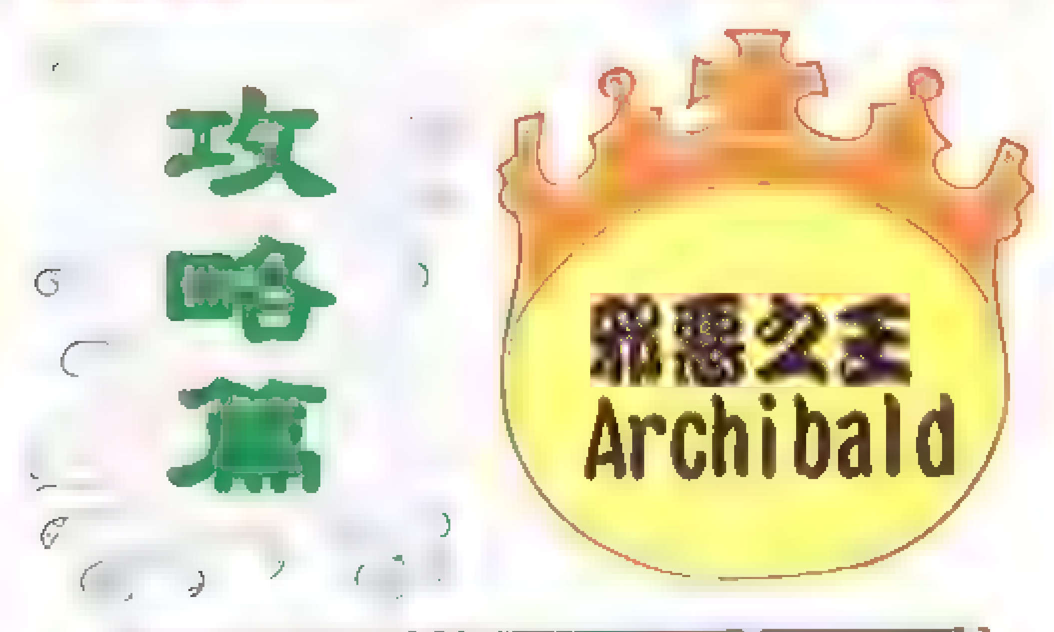
Lighthouse	可增加我方所有船隻航行速度
Stone Liths	可讓英雄傳送至另一Stone Liths處
Whirlpool	可讓船隻傳送至另一Whirlpool處

特殊部隊資料

	生命力	速度	攻擊力	防禦力	飛行	傷害力	召募價格	特殊能力	召募地點
Rogue	4	快	6	1	－	1- 2	50	*1	Wagon Camp
Nomad	20	很快	7	6	－	2- 5	200	－	Desert Tent
Ghost	10	快	8	7	可	4- 6	－	*2	－
Medusa	35	中等	8	9	－	6-10	500	*3	Ruins
Genie	50	很快	10	9	可	20-30	1Gem+650	*4	Anicent Lamp

*1　敵人被攻擊後無法反擊
*2　消滅敵人之部隊數目可化為自身的部隊數目
*3　20%的機率可將敵人石化，使其無法行動及反擊
*4　10%的機率可消滅敵人部隊的一半數量

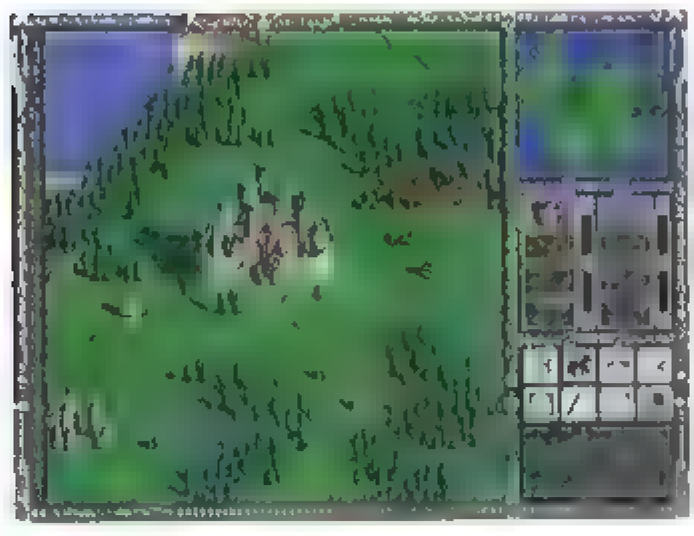






第1章 FirstBlood

任務目標：消滅所有敵人
任務選擇：1.2000元
　　　　　2.Mage's Ring
　　　　　3.Minor Scroll



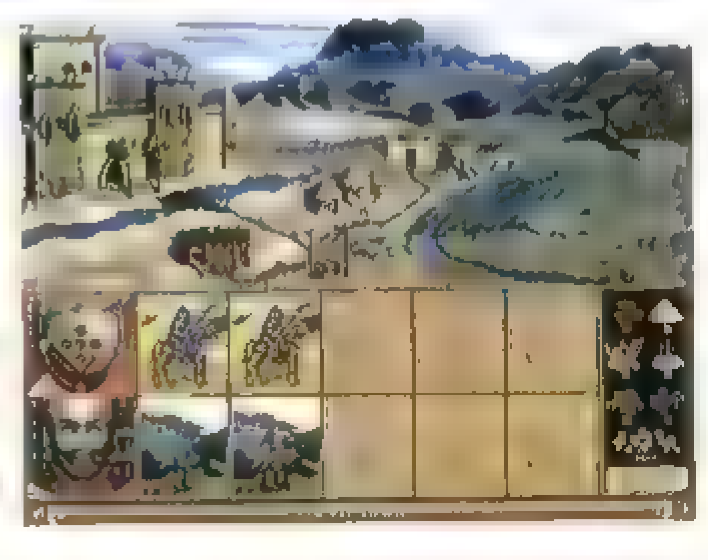
由於一開始位於地圖西北方的我方便與其他敵人隔開，因此不需擔心會被敵人襲擊。首先再召募另外一名英雄，並射設法在第一週內造出Laboratory，便可以生產Bone Dragon；藉著其壓倒性的戰鬥力，應該可以很快地便把西北方區域整個征服。



接下來要進行消滅敵人的任務了。先擊倒守在地圖中央通道的部隊，並將隨後生產出來的Bone Dragon與之前的同型部隊分離，使得英雄的部隊中有兩隊Bone Dragon，這樣將可以達到迅速殲敵的效果。逐一將敵人消滅之後，便可以進行第2章了。

第2章 Barbarian Wars

任務目標：消滅所有敵人
任務選擇：1.Necromancer
　　　　　2.Warlock
　　　　　3.Barbarian



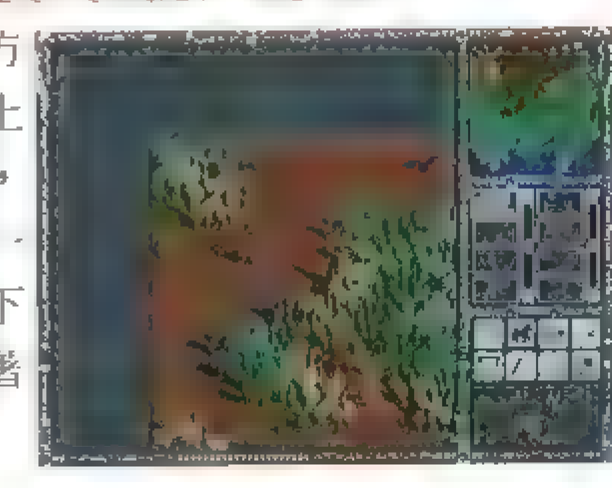
雖然地圖頗小，但是地形都相當險惡，而且敵人有三個，還都是行動快速的Barbarian，所以我方最好也選擇Barbarian來應戰。

開始時我方的城堡在地圖右下方，城中有各十五個的兩隊Nomad守城，這時最好再召募另一名英雄，然後讓我方的兩名英雄各帶領一隊Nomad，以強化英雄的實力。接下來盡快生產Cyclops，並到地圖右邊取得神燈以召募Genie；只要能讓這兩種生物加入英雄的部隊中，那就算贏定了。之後只要兵分兩路先攻下地圖右上方及左下方的兩座城堡，再合流攻擊左上方的敵人城堡即可。要注意別讓敵人趁虛而入了。

當完成本關之後，我方便有兩種進行路徑選擇：第3章為協助Necromancer，第4章則是血洗矮人族。

第3章 Necromancer

任務目標：攻下Quick Silver城
任務選擇：1.2000元
　　　　　2.Mass Curse
　　　　　3.Defender Helm



由於一開始我方的英雄在地圖左上方，但是沒有據點，所以我方得先拿下一座城堡。在英雄右下方就有座城堡，憑著



英雄的部隊實力，應該不難奪下。之後便全力建設，並盡量佔領整個黃土區域，以壯大勢力來準備攻擊。



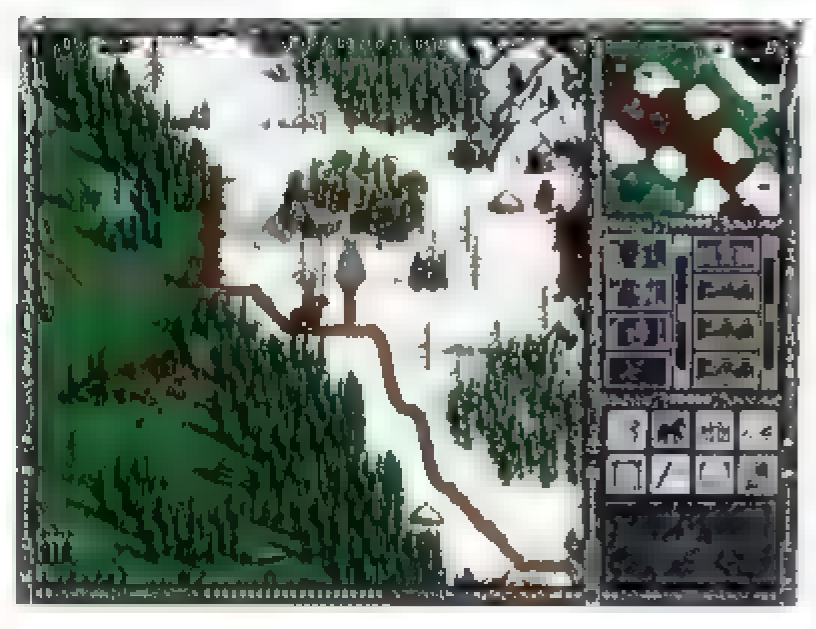
雖然本關的目標是拿下地圖右下方的Quick Silver城鎮，但由於敵人會在該地佈署重兵，所以我方最好先多佔點對方的城堡，一來增加我方實力，二來也可以減少敵人的力量。Quick Silver城內會有Giant級的敵人把關，所以實力不足時別輕易嘗試。

當你成功地完成本關目的之後，便可以獲得Necromancer的協助，再往後召募英雄時，將會有Lv5的Necromancer在城堡待命。之後有對方的密使會前來要求你協助他們，如果你拒絕的話，仍從第5-1章繼續進行任務；如果你想改邪歸正的話，便從第5-2章開始。

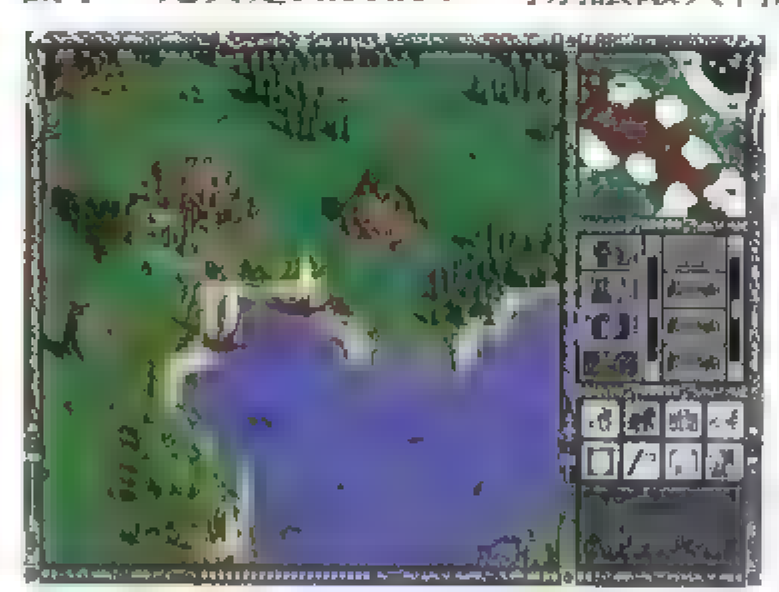
第4章　Slay the Dwarves

任務目標：佔領所有矮人城鎮
任務選擇：1.Necromancer
2.Warlock
3.Barbarian

這一關的目的是消滅所有矮人。乍看之下我方的城堡數較多，而對方除了一座Sorceress城堡外都只是矮人城鎮，但仍別小看對方的實力；尤其是我方的腹地中的湖泊內的漩渦與敵方主城旁邊的湖泊相通，只要一不小心便會被敵人侵入。



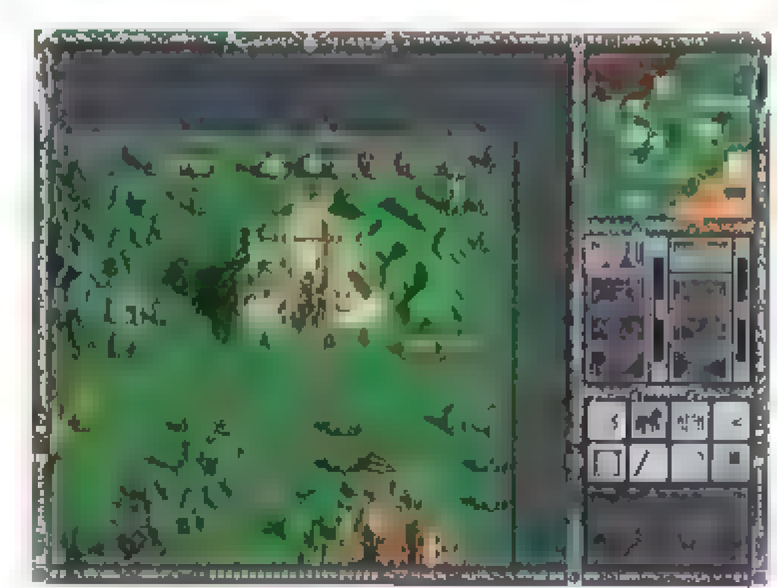
除了培養實力來逐次進攻對方的矮人城鎮之外，其實還有一種奇策，便是等到對方利用湖泊中的漩渦奇襲我方後，先將敵人引到岸上消滅，再集結重兵搭上船隻，趁著的人英雄遠離其主城時反攻其主城，只要其Sorceress主城一到手，對方就無法再召集較強的部隊，等著讓我方一一消滅了；尤其是Phoenix，可別讓敵人利用了哦！



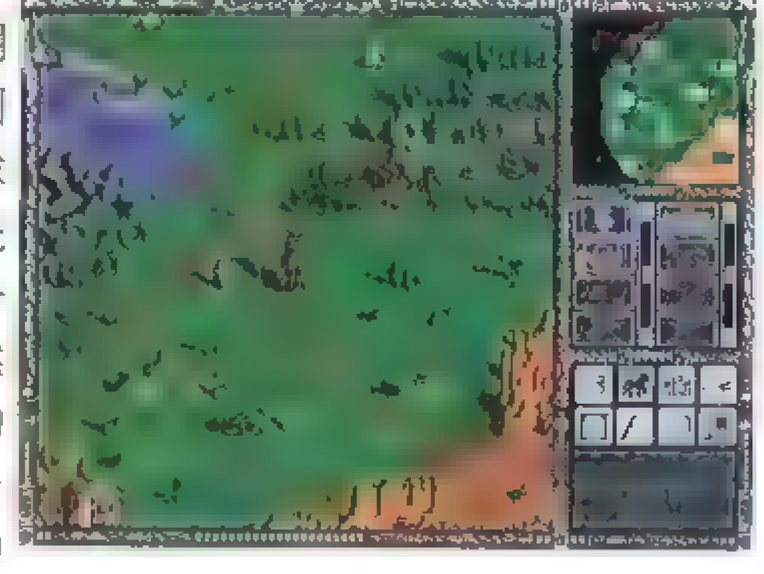
當你消滅所有敵人之後，便可以獲得Ogre族的同盟，往後在地圖上遇到Ogre族時，便可以直接加入我方陣營；同時也會獲得『Dwarf Bane』的稱號，之後只要遇到矮人族，對方便會逃之夭夭，可說是相當便利。過關後與第3章相同，將會有改變所屬陣營的選擇，如果你拒絕對方的話，仍從第5-1章繼續進行任務；但是要改邪歸正的話，便從第5-2章開始。

第5-1章　Turning Point

任務目標：奪下四座城堡
任務選擇：1.Wizard
2.Sorceress
3.Knight



由於地圖頗小，敵人勢力又比我方強大，所以必須速戰速決；如果你經由第四關到達本關時，這一關的勝利關鍵就在地圖中央的兩隊Ogre。首先再召募另一名英雄，然後讓我方的兩名英雄分別到地圖中央去各召募一隊Ogre，然後利用Hill Fort將其升

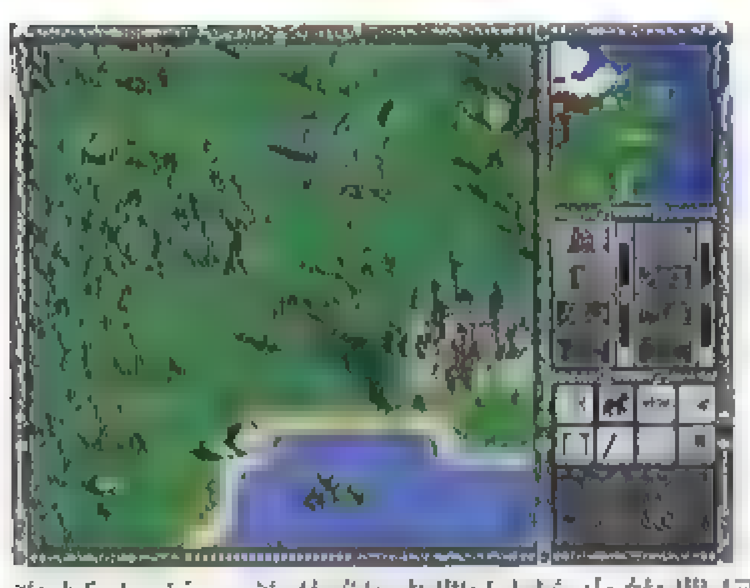


級成Ogre Lord，就可以很快地將地圖左上方及右下方的兩處城堡攻下。別擔心路上擋路的矮人族，只要你一靠近，牠們就會喊著『Dwarf Bane！』然後就逃走了，看來血腥的屠族行動還頗有效果的。

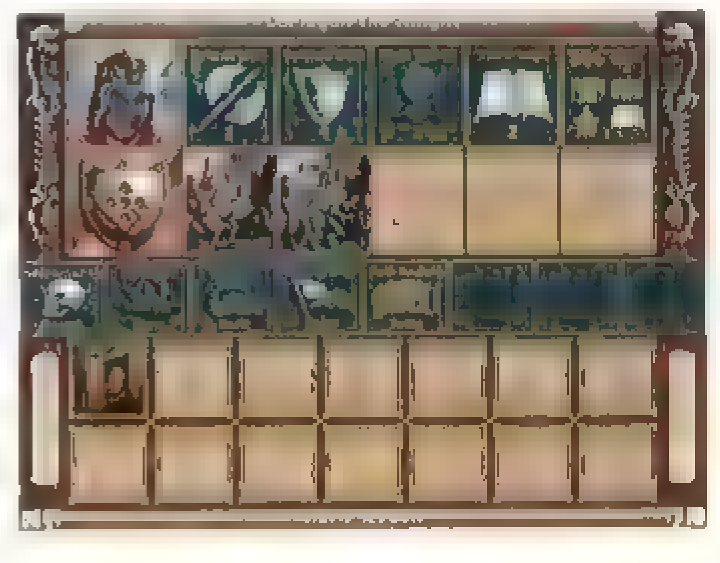
由於我方擁有較多城堡的優勢，要奪下敵人的最後一件城堡就簡單多了。接下來將進行第6-1章的任務。

第6-1章

任務目標：鎮壓農民並消滅所有敵人
任務選擇：1.Necromancer
2.Warlock
3.Barbarian



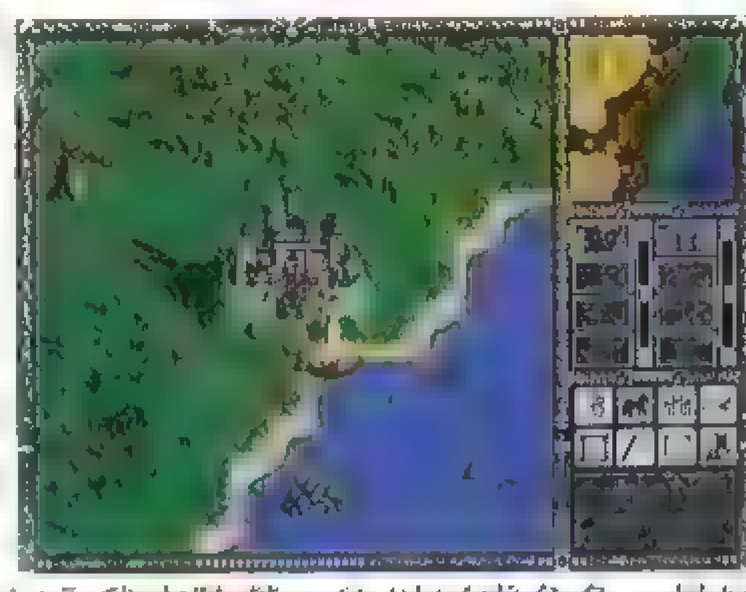
我方猛將Lord Corlagon在此關將會出現，要藉著他率領的一隻Bone Dragon及一堆Skeleton來打天下。首先解決數目較少的農民，藉由Lord Corlagon一開始便有Expert Necromancy技能，讓部隊中Skeleton的數目增加；要是實力能擊倒剛開始城堡右上方的數千農民大隊，部隊中就可以擁有數目多達數千的Skeleton大隊，要解決任何敵人都不是件難事。



另外盡量別招惹沿途的Archer，因爲要是被列爲首要目標的Bone Dragon被擊倒後，往後Skeleton便可能會死傷慘重了。在地圖上有三個敵人分佈在地圖各處，其中以地圖左上方的Wizard勢力最強，所以要先設法奪下其他兩名敵人的城堡，然後設法將其勢力消滅，之後我方便有兩座城堡可以生產部隊，才有可能打倒其他的敵人。任務完成後可選擇是否進行第7-1章或直接跳過進行第8-1章。

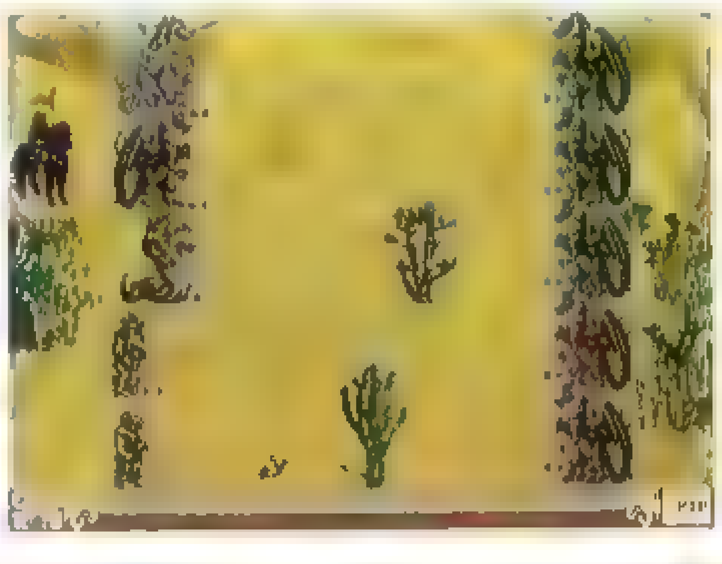
第7-1章 Dragon Master

任務目標：攻下Dragon City
任務選擇：1.Necromancer
2.Warlock
3.Barbarian



難度頗高的一關，但是本關任務成功之後，就可以與龍族同盟，在往後在地圖上遇到龍族時，便可以直接加入我方陣營，所以好處多多，最好先進行本關吧！

這一關的主要目標在地圖左上方的Dragon City，不過由於有不少龍族駐守，所以最好先壯大我方勢力，並設法奪取另外兩名敵人的城堡，就能生產更多強力的部隊。這一關的地圖中央也有Ogre在此，讓牠們在先期加入會有很大的幫助；另外也可以造一名英雄搭停放在城堡旁的船隻往海上各處搜括，但別進入地圖右下方島上的傳送門，到時候會來得去不得。



當軍力準備充裕時，便可以往地圖左上方的Dragon City進攻了。由於這一片廣大的沙漠到處都有不怕法術的龍族把守，一定要讓最強的部隊集中在一起，由Knight或Barbarian等攻守能力較強的英雄來領軍。由於駐守在Dragon City的黑龍數目不少，而接下來還得對付城內的龍群，所以一定得有非常強大的兵力才能取勝。攻下Dragon City之後，將會獲得Dragon Master的稱號，往後便可以取得龍族的同盟協議。完成任務後便可以進行第8-1章。

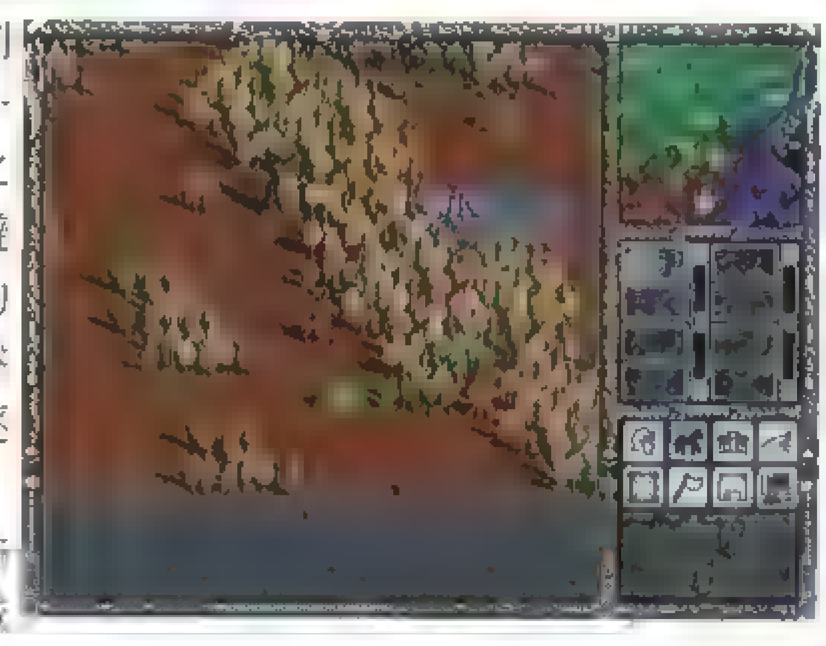
第8-1章 Country Lords

任務目標：在一週內佔領某個城堡後，再佔領所有城堡
任務選擇：1.Basic Logistics
2.Power Axe
3.White Pearl

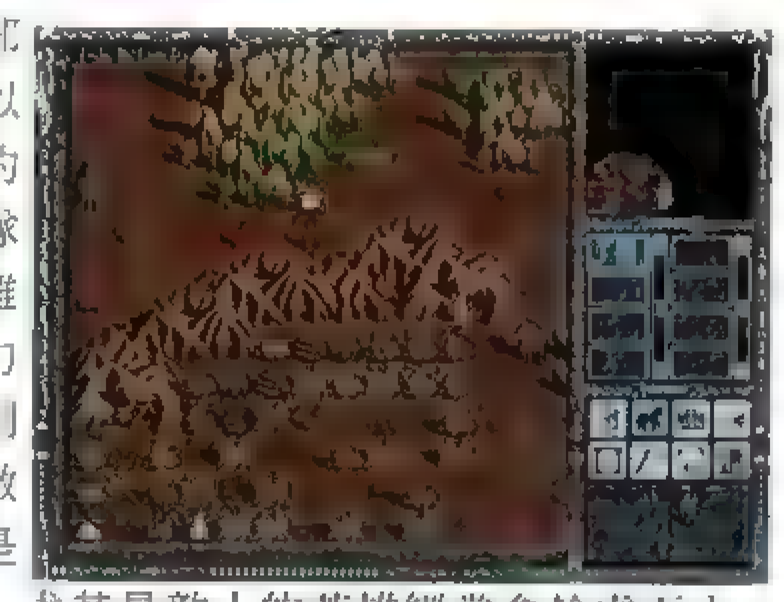
任務簡報時有三種資助可供選擇：Basic Logistics（增加英雄移動速度）、Power Axe（攻擊力+2）或White Pearl（法力及知識各+1），在



此建議選擇Basic Logistics，以加快英雄移度速度；因為一開始時沒有任何城堡當據點，所以得在七天內奪下右下方的Sorceress城堡，可以先由附近的瞭望塔查看其位置。



等到取得第一座城堡之後，先避開敵人的英雄，然後往上逐漸發展，盡量多佔領幾座城鎮必加以建設，以加強我方勢力；如果曾進行第7-1章，就去找尋分佈在地圖上的龍族，並讓牠們加入我方部隊。



敵人部隊幾乎以Knight系的人類型部隊當主力，雖然作戰能力並不算特別強，但是數量一多也是很棘手的，尤其是敵人的英雄經常會趁虛而入，所以本關得多召募幾名英雄來對抗。另外地圖上方的傳送門可以通往地圖右下方的小島，這裡可以奪得不少資源。

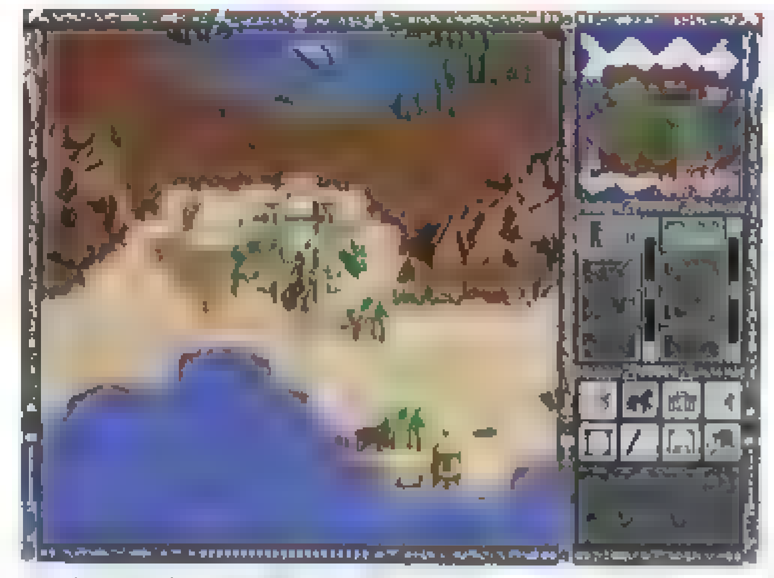
任務完成之後，接下來將會有兩條進行路線可供選擇：第9-1章為找尋皇冠，第10-1章則是召募部隊，在這兩章所得的皇冠或部隊，都是為了最後一關而準備的。

第9-1章　The Crown

任務目標：找到皇冠
任務選擇：1.Necromancer
2.Warlock
3.Barbarian

一開始前先選擇Barbarian，可以加快我方英雄的速度，同時部隊也較容易召募。本關的任務是找尋隱藏的究極皇冠（Ultimate Crown），所以要到處探索分佈在地圖各處的尖石柱（Obelisk），以獲得皇冠的藏寶地圖之碎片。先另外召募兩名英雄，再分頭進行探索尖石柱的工作，如果可能的話，盡量別與敵人的英雄起衝突；若曾進行第7-1章的話，就去找尋分佈在地圖上的龍族並牠們加入，將有助於整個探索過程。





由於皇冠的藏寶地點以亂數決定，所以其位置並不一定，不過要是能獲得地圖上有打叉的部份，就可以進行挖寶行動了。挖寶時要注意兩點：英雄必須在該回合上未行動過才能進行挖寶，而且也無法在不平的地形上挖掘。挖得皇冠之後，英雄的攻擊力、防禦力、法力及知識等四項基本能力都將會增加4點。

由於敵人的找尋速度頗快，以下將提供一種較另類的方法：先趁著敵人不注意時奪下對方的城堡，這時你會驚訝地發現，敵人竟然可以召募Titan！如果你能在敵人反攻前先召募幾個Titan，那敵人鐵定完蛋，你也就可以在沒有競爭對手之下慢慢地找尋皇冠了，但注意別花太多時間哦！



只要找到隱藏的無限皇冠，便可以進入第11章開始最後的決戰。

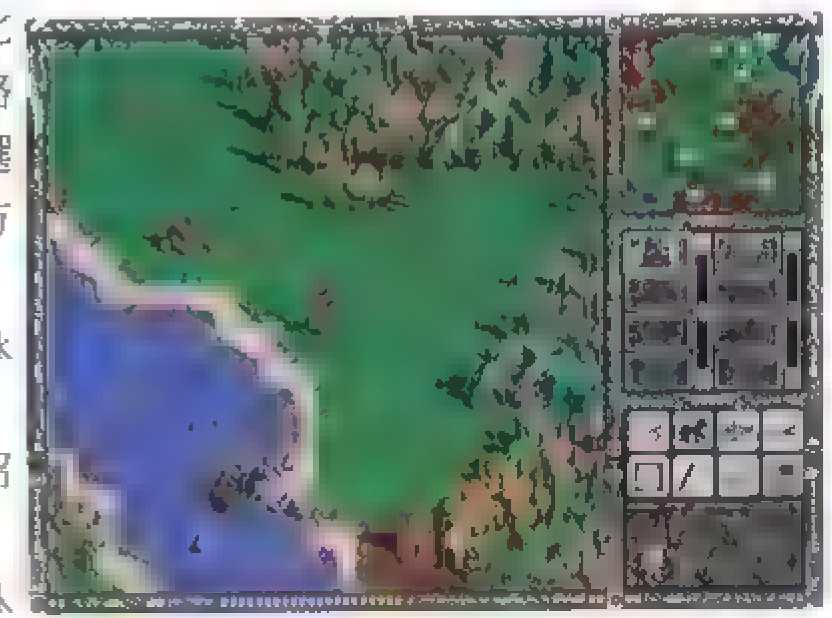
第10-1章　Greater Glory

任務目標：在八週內儘量召募部隊並擊敗敵人
任務選擇：1.Black Pearl
2.Dragon Sword
3.Breast Plate

在進行任務簡報時，我方可以選擇三種物品之一：Black Pearl（法力及知識各+2）、Dragon Sword（攻擊力+3）或Breast Plate（防禦力+3）。一開始我方的英雄在地圖的左下方，而敵人

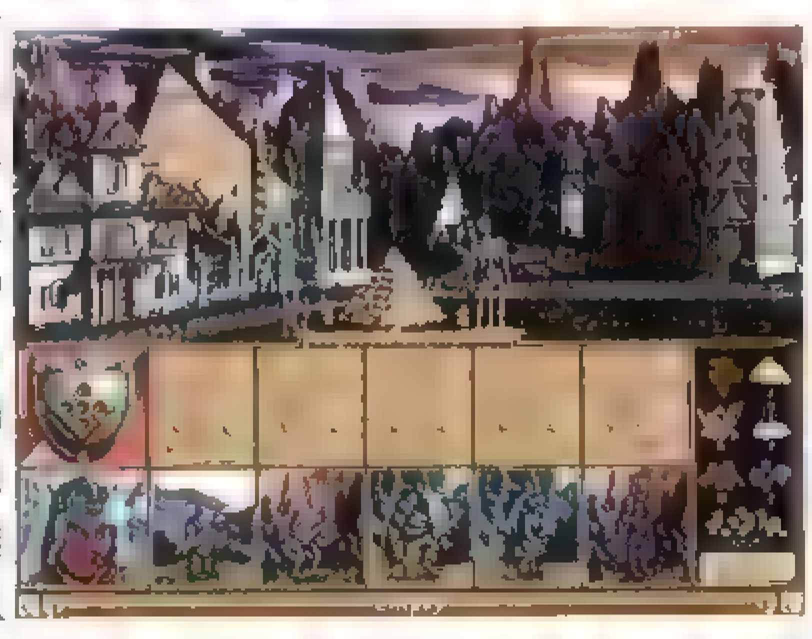
的城鎮在地圖右上方；雖然我方有座城鎮在地圖的左下角，但那只是用來提供資金及確保你有個根據地而已，無法升級爲城堡及召募部隊。

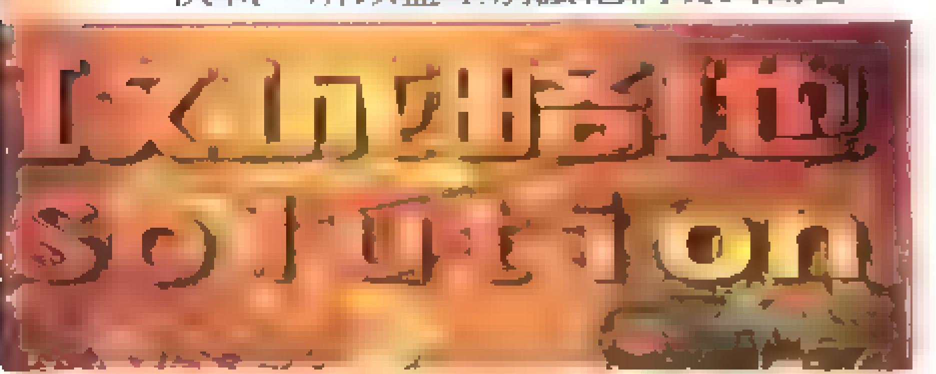
在此有三條路徑可供選擇：上方爲Warlock Wood，可沿途召募Warlock系部隊；中央爲Barbarian Fields，可召募Barbarian系部隊；下方則是Necromancer Forest，可召募Necromancer系部隊。每條通路都有三座城鎮，雖然不能建設成城堡，但可以召募到一些部隊；愈後面的城鎮可召募的部隊將會愈強，但其守軍也會愈強，所以要多加注意。至於要走那條路，就看各位的意願了，不過筆者建議先往Warlock Wood前進，先召募Gargoyle及Griffin兩種部隊中已有的兵種，可以讓過關更加順利。



除了三條不同的行進路途，本關的重點在地圖右上方的Warlock城堡，在這座已經小有規模的城堡中，將可以召募到最強的部隊－黑龍。在整個八星期的時間內，你得先決定將來要帶至第11關的部隊，然後往回佔領可生產該部隊的城鎮，並另外召募一兩名英雄去幫你將部隊『運』回主城。筆者建議可以考慮Necromancer的Power Lich及Vampire Lord，這兩者都相當強力。

等到第八週開始時，將部隊全交給原先的英雄後，再建船塢及船隻來載運英雄渡河，以攻下對方的村莊。在英雄攻城前先讓另一個英雄帶其它次級的部隊（如動作遲緩的Hydra等）擔任先鋒，就算無法重創敵人，至少也會消耗一些；接著主要英雄再揮軍進攻，便可以減少我方部隊的損傷。因爲這些部隊將帶往第11章進行最後的決戰，所以盡量別讓他們受到傷害。





第11章　Apocalypse

任務目標：擊倒Roland

任務選擇：1.Tax Lien
2.Hidous Mask
3.Fizbin Medal

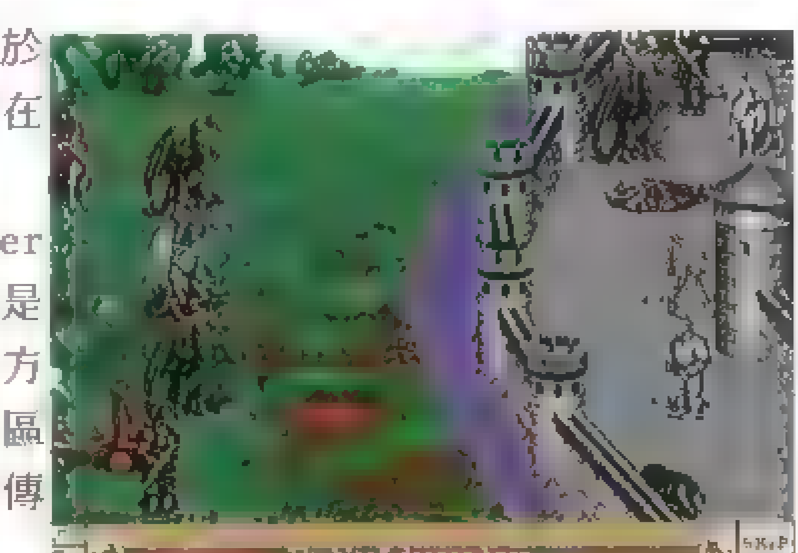
任務簡報時有三種寶物可供選擇：Tax Lien（每日稅收增加250元）、Hidous Mask（可使中立部隊加入我方）或Fizbin Medal（增加部隊士氣）。一開始時，Archibald及其他三位英雄將會處於地圖下方及三座我方城堡的附近，這時如果曾進行第9-1關，那Archibald的身上就擁有皇冠，但部隊就只有一隻Green Dragon；如果是由第8-1關進行時，那Archibald將帶有結束時英雄所帶的部隊。由於在第一回合時敵人會立刻偷襲我方左邊及右邊的兩處城堡，所以要讓這兩處附近的英雄先趕回城並召募足夠的兵力防守。別失去這兩座城，不然還得多花一些時間來奪回了。接下來我方要讓左邊的Barbarian前往地圖左邊的沼澤區，因爲這裡有不少資源。



等到實力略具規模之後，讓其他英雄則配合Archibald由左右兩邊的通道揮軍北上，將地圖中央的四座城鎮佔領下來並積極建設，藉著這四座人類城堡，我方將可以擁數量可觀的人類部隊，對往後的大會戰將有相當的幫助，同時也別忘了讓Archibald在此多多練功。

等到敵我開始發生衝突時，就開始進行會戰吧！由於保護Roland的敵人有三個勢力，其陣營以一線排開在我方及Roland之間，所以一定得先打倒他們。先解決地圖右邊的Knight勢力，然後再逐一將其它勢力的城堡奪下，並防範到處流竄的敵人英雄，以免被趁虛而入。這裡將會花費不少時間，不過只要能擊倒他們，就可以說是勝利了一半。

由於Roland所在的Sandcaster城堡位於是地圖左上方的封閉區域，只有傳





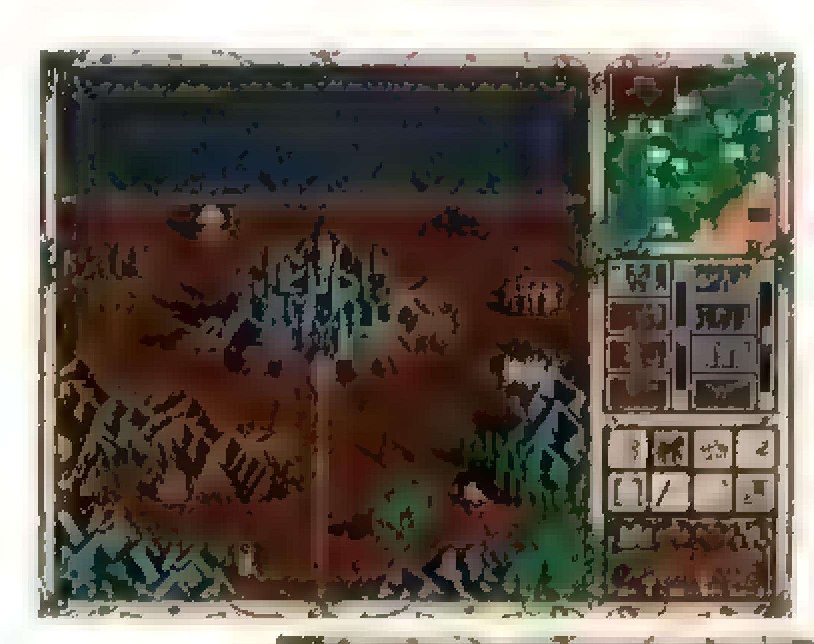
送門才能進入此處，所以攻下地圖中央的敵人勢力之後，就讓Archibald帶著最強的部隊，並由兩三名帶著大批的次級部隊往地圖中央的小河流一直前進，最後可以遇到一處由Titan所把守的傳送門，由此便可以通往Roland所在之處。

Roland的部隊主要是以Titan爲主力，所以我方得先用其他英雄的次級部隊來進攻城堡，雖然只能稍微減少敵人的數量，但最主要的是在於消耗Roland的法力；等到其他英雄都被消滅後，以黑龍爲主的Archibald就可以與Roland對決。注意Roland會不斷地施Mirror Image及Resurrect在Titan身上，所以一定要先全力擊倒，不然我方損傷將會很慘重；只要能耗盡Roland的法力及擊倒Titan，那勝利就將會垂手可得了！

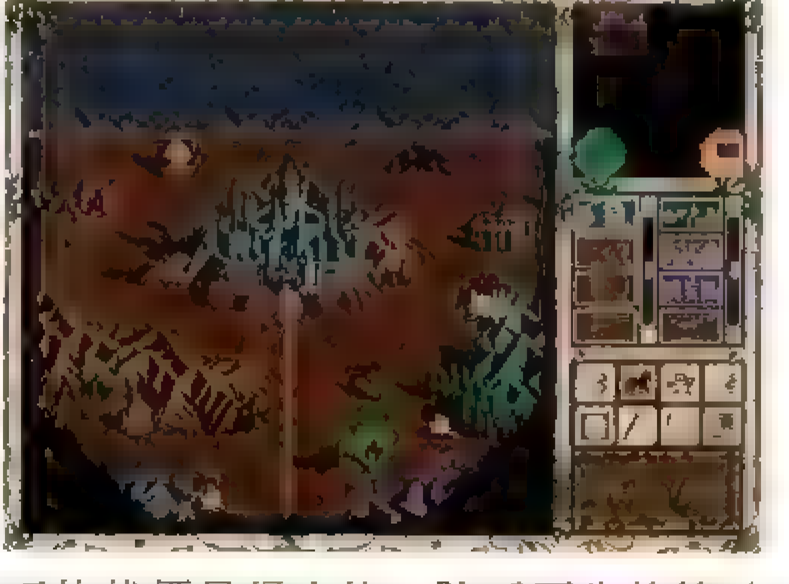


第5-2章　Betrayal

任務目標：奪下四座城堡
任務選擇：1.Necromancer
2.Warlock
3.Barbarian



雖然我方有三座城堡的絕大優勢，但是也可能會被敵人趁機奪去，所以要先在其它兩處城堡再各召募一名英雄，然後稍爲建設之後，便可以將敵人消滅了。基本上要完成本關任務應該是輕而易舉，

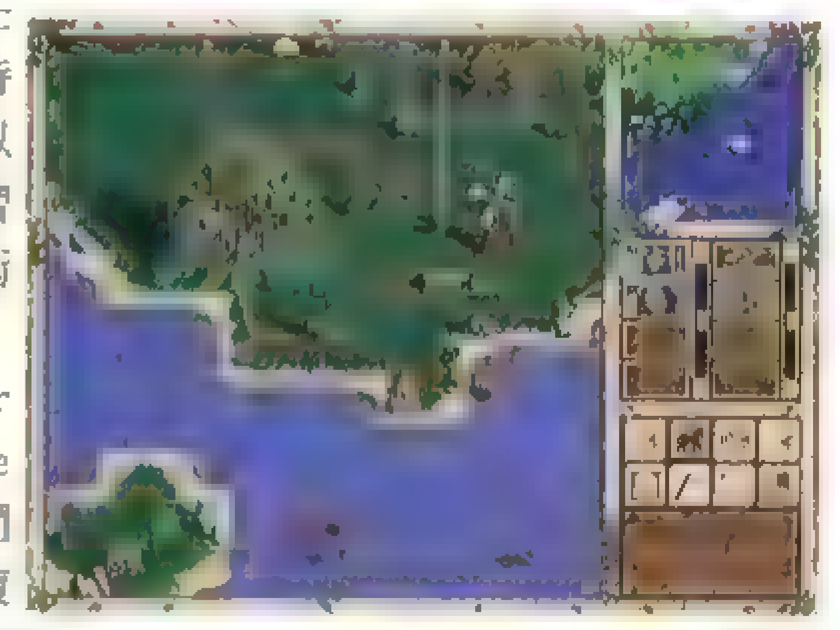


不過改邪歸正的代價是很大的，除了原先的協助（如Necromancer公會或Ogre族的同盟）都失去了之外，接下來的關卡還將會愈來愈難，所以各位將有心理準備。過關之後將可通往第6-2章。

第6-2章　Defender

任務目標：[illegible]
任務選擇：1.Mirror Image
2.Summon Earth Elemental
3.Resurrect





在任務簡報時我方可以選擇學習三種法術之一：Mirror Image（在戰鬥中可以複製某一部隊）、Summon Earth Elemental（在戰鬥中召喚地元素）或Resurrect（在戰鬥中讓某一陣亡的部隊復活），端看各人的戰法而定。一開始時我方有兩個英雄，其中一名是Sorceress的頭頭，但是除了部隊實力較好之外，還沒有能與敵人決一死戰的能力。本關的敵人有北方陸地上的兩個及南方海上小島上的Barbarian，一共有三個敵人勢力。

一開始時先抵擋住北方兩個敵人的攻勢，再造船奪下南方小島上的城鎮，然後藉著Sorceress在海上的優勢，先設法消滅南方Barbarian的城堡。由於海上的資源頗多，只要能確實守住本關的主要目標Moraston主城堡，然後再逐漸增強我方實力，便可以反守爲攻，將敵人各個擊破了。



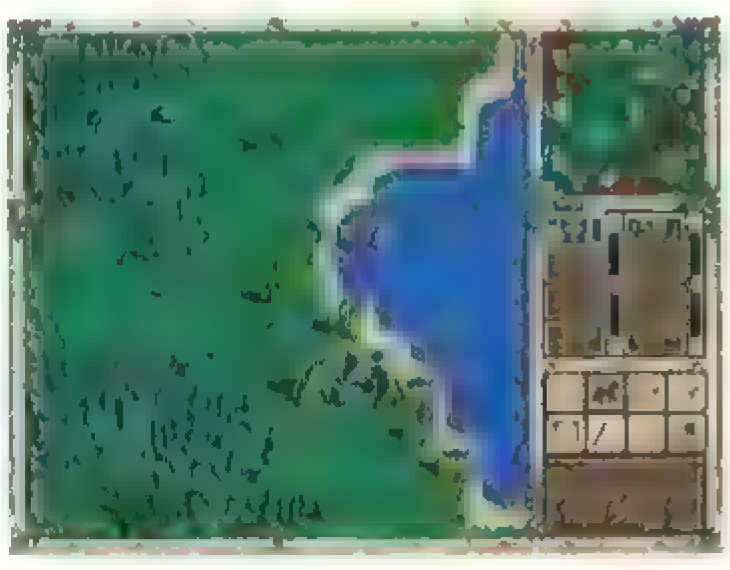
完成本關之後，可以獲得Sorceress公會的協助，往後在召募英雄時，很可能會有

魔法門之英雄無敵II

Lv5的Sorceress待命。接下來有兩種選擇：要找尋究極皇冠，或召募部隊以準備迎接最後的戰鬥。如果要以部隊爲主時，就往第7-2章；若是想要皇冠時，就前往第8-2章。

第7-2章　The Gauntlet

任務目標：在八週內儘量召募部隊並擊倒敵人
任務選擇：1.Black Pearl
2.Dragon Sword
3.Breast Plate



在進行任務簡報時，我方可以選擇三種物品之一：Black Pearl（法力及知識各＋2）、Dragon Sword（攻擊力+3）或Breast Plate（防禦力+3）。在一開始時我方只有一個Barbarian英雄在地圖右上方，目的則是在八週之內儘量召募部隊，然後攻下地圖左下方的敵人村莊，而之後該英雄所殘餘的部隊，將可以帶往最後一關交給Roland。右上方的我方城鎮只是用來提供資金，無法建設成城堡及召募部隊。

這裡有三條通往左下方的通路可供選擇：上方爲Wizard Wood，可沿途召募Wizard系部隊；中央爲Knight Trail，可召募Knight系部隊；下方則是Sorceress Forest，可召募Sorceress系部隊。地圖與第10-1關類似，每條通路都有三座城鎮，雖然不能建設成城堡，但可以召募到一些部隊，不過愈後面的城鎮其守軍也愈強，要多加注意。

本關的重點在於地圖左下方的Warlock城堡，這是我方最重要的經營點，因爲在此將可以召募到最強的部隊－黑龍。這時你得先決定將來要帶往第10-2關的部隊，筆者建議以飛行部隊或遠距離攻擊部隊爲佳；接下來往回將

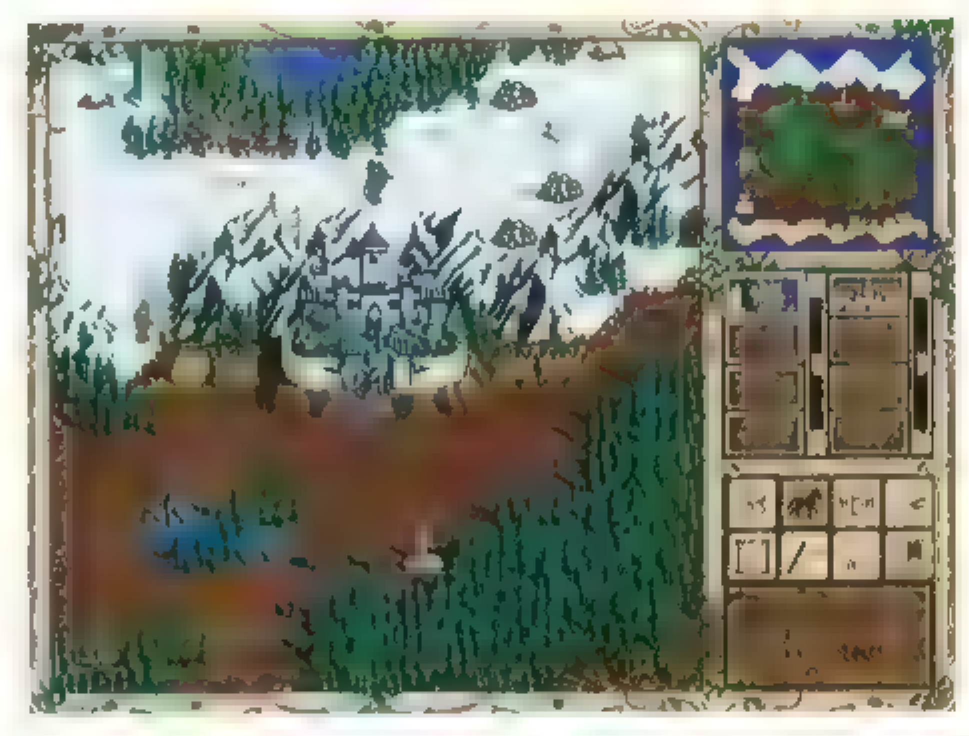


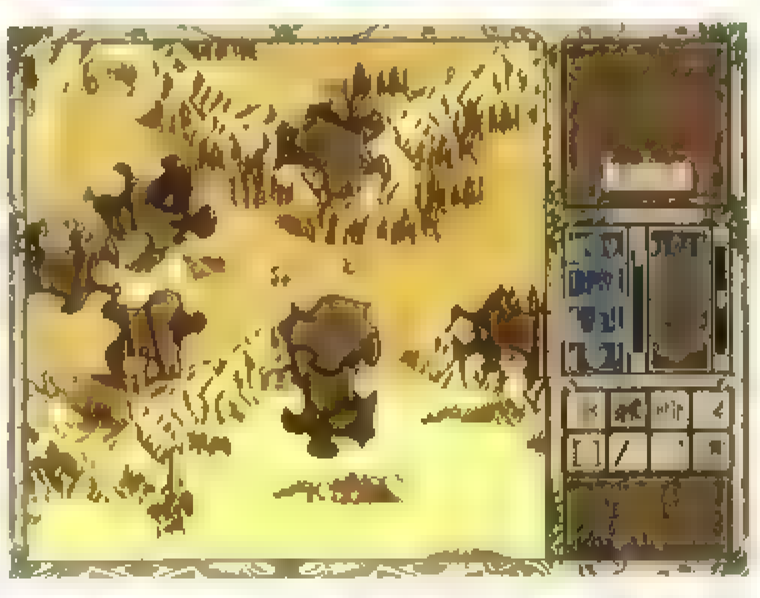
可以生產該部隊的城鎮佔領下來，再多召募一兩名英雄去幫你將部隊『運』回主城。

等到第八週開始時，將部隊全交給原先的英雄，並讓另一位英雄帶領一些其它種類的部隊再建船塢及船隻來載運他們一起渡河；隨後先讓另一個召募英雄打先鋒，以耗損對方的實力，然後再讓原先的英雄率軍攻下對方的村莊。盡量別讓部隊遭到損傷，因爲這些部隊將要前往第10-2章進行最後的決戰。任務完成之後，將會進行第9-2章的任務。

第8-2章　The Crown

任務目標：找到皇冠
任務選擇：1.Wizard
2.Sorceress
3.Knight





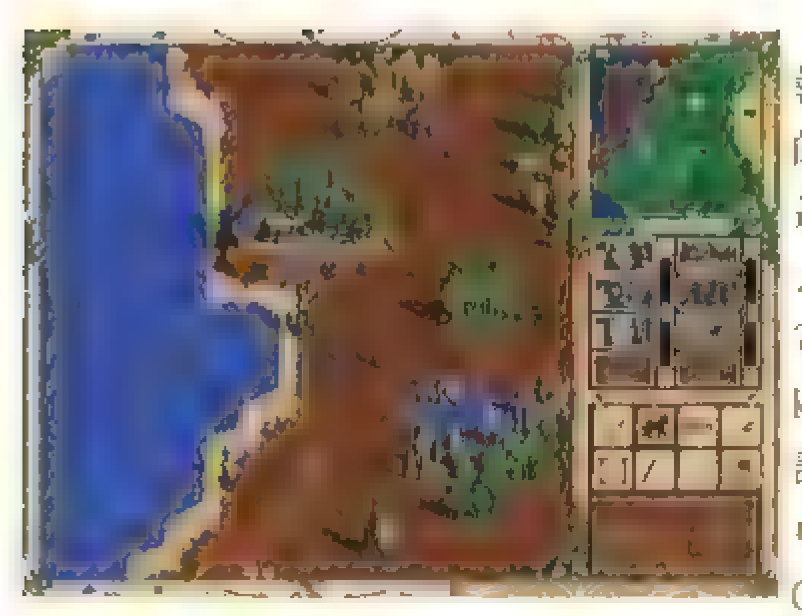
本關的任務與第9-1關相同，都是找尋隱藏的究極皇冠（Ultimate Crown）；不過一開始時我方位於地圖北方，這時先多召募兩名英雄（最好是Barbarian，其行動力較佳），以分頭進行探索的工作。要注意別浪費時間與敵人戰鬥，只要能保住城堡，就儘量以探索尖石柱爲主。

任務完成之後，將會進行第9-2章的任務。

第9-2章Corlagon's Defense

任務目標：保護Roland並消滅所有敵人
任務選擇：1.20 Crystal
2.20 Gem

3.20 Mercury



任務簡報時所援助的三種物資選擇，視各人的喜好而定：偏好Knight系部隊的人，可以選擇Crystal；喜歡Sorceress的話，選Mercury較有幫助；愛用Wizard系部隊者，選Gem絕不會吃虧。在本關開始時，由於Roland在地圖右上的離島，而且我方無法控制，所以先別管他，只要注意島上有個傳送門與地圖上大陸北方相通，所以別讓敵人通過此處就可以了。



本關我方另外有三個英雄分別處於我方的三座城堡附近，一開始時先全力建設城堡；而其中以敵人的大將Lord Corlagon最強，但是他可是我方的首要目標，打倒他的話，下一關就可以免掉這個傢伙了。由於本關是屬於較大區域的關卡，所以要有形成長期對戰的準備，任務完成之後，便可以進行第10-1章的最後決戰了。

第10-2章　Final Justice

任務目標　擊敗Archibald
任務選擇　1.Tax Lien
　　　　　2.Hidous Mask
　　　　　3.Fizbin Medal

任務簡報時有三種寶物可供選擇：Tax Lien（每日稅收增加250元）、Hidous Mask（使中立部隊加入我方）或Fizbin Medal（增加部隊士氣）。在最後一戰開始時，Roland及其他三位英雄將會處於地圖下方及三座我方城堡的附近。這時如果曾進行第7-2關，那Roland將帶有結束時英雄所帶的部隊；如果是由第8-2關進行時，那Roland的身上就擁有可增加所有屬性能力的皇冠，但部部隊就只有兩個Giant。由於在第一回合時敵人會立刻偷襲我方左邊的城堡，第三回合則會襲擊右邊的城堡，所以要讓附近的英雄先回城內，並召募足

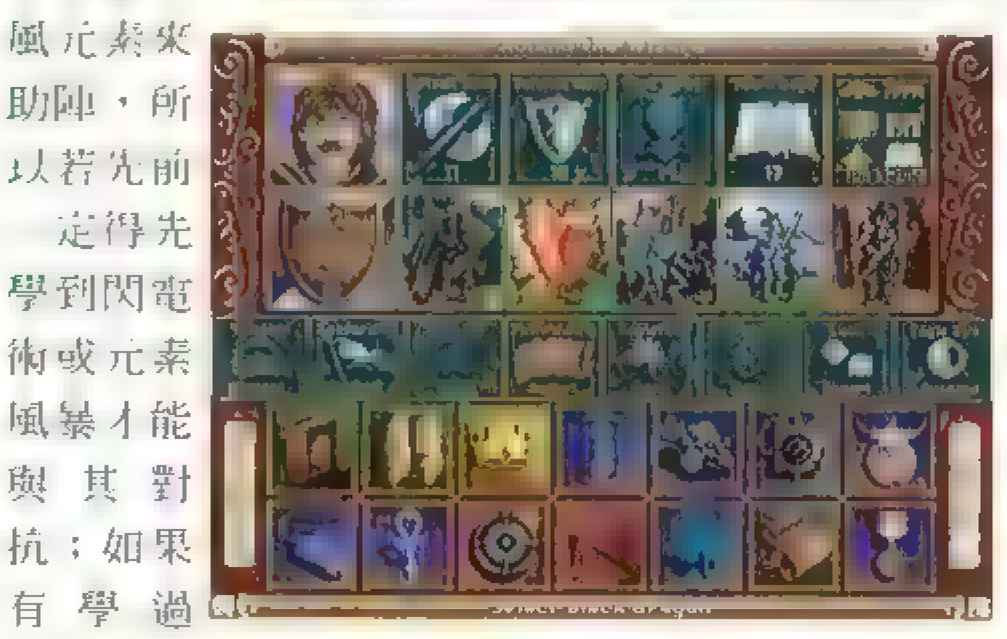


夠的兵力防守。要守住這兩座城，否則還得多花些力氣來奪回城堡。

在穩定局勢之後，除了全力發展我方城堡外，還要設法奪得一開始Roland旁邊的燈塔及附近海上的平台；前者可以讓船隻的移動速度加倍，後者則可以獲得標示出所有水路的海圖。由於Archibald就位於水路最終端，也就是地圖左上方的城堡處，而且這還是唯一通路，所以取得海圖後會方便不少。

當我方準備充足時，就派一個英雄率領相當的部隊守住地圖左側的道路，其餘英雄則攻擊者可左邊的Avone，因為這裡是唯一能造船通往Archibald的所在。如果你想要速戰速決的話，就可以讓Roland在此搭船前往Archibald的城堡進行最後一戰。如果兵力尚夠的話，還可以多造一兩艘船，讓其他英雄也陪同Roland前往，並在Roland與Archibald作戰前先行開路，就算無法損耗多少部隊，但至少也消耗Archibald的一些法力（如果其部隊能活過龍族的第一回合攻勢）。

由於Archibald的主力是紅龍及少部份的黑龍，所以要先將其擊倒，這時再用其他強力的法術攻擊剩下的部隊。要注意Archibald會連續召喚風元素來助陣，所以若先前一定得先學到閃電術或元素風暴才能與其對抗；如果有學過



Berserker法術的話，用來施法在對方部隊上將有很大的幫助。如果你能擊倒Archibald，王國就得以再次和平了！

完結篇

少女魔法師 學習過程記事

作者／VERONICA

活潑調皮的小鬼

藍慕的魔法學習過程

這個調皮可愛的藍慕雖然是糊塗了些，但是還是很有上進心的；由於年紀較小，所以學習魔法的過程也較簡單，剛接觸遊戲的玩家們不妨選這個小鬼，不過要時時監督她喔！否則你一稍不留神，她可是會坐在地上打瞌睡的！

藍慕的師父（跟藍慕很像吧？）

世界最遙遠之島 地圖

北
被冰覆蓋著的船
幽靈船
最北端的山崖
雪和冰原
企鵝島
白龍隱居的洞窟
冰城入口
北方的雪原
白銀的雪原
結了薄冰的海
浮冰的汪洋
A 塔的入口
望海的山崖
北海和小森林
北方的森林 C
北方的岩場
北方的山岳 D
西
綿延至山崖的沙灘
涼風吹拂的海濱草原
西山和颱風的台地
西方的峽谷休憩之泉
淡水湖
深邃森林的北方洞窟 E
望海的草原
東
充滿花，蘑菇，蘆葦的森林
跟斗山的山麓
跟斗山頂 A
蝙蝠洞窟前
河水洽流的廣大森林（北）
魔法師的家
東方的草原地帶
崩塌的斷崖
西島，偏西南方的沙灘
倒塌的樹木和荊棘的森林
西方的岩場
西方的河灘
東方的荊棘森林
森林中的小屋
森林街道的入口
森林街道
西方盤頭的海角
西方荊棘的森林
往南方孤島的綿延沙灘 B
南方的岩岸
南方，寂靜的河
河水洽流的廣大森林（南）
小木屋和寧靜小屋
東方的海灣
西方，幽靜的海和沙灘
原住民的部落
南方的孤島
南方的汪洋和斷崖
南部森林流過的河流與草原
南方的荊棘森林
熊森林
在東方盡頭的幽靜沙灘和草原
南方的小島
南方的懸崖
寧靜無波的南海
南邊的長沙灘
望海的沈靜森林
孤島之南
為什麼會有這麼大的烏龜？
南
X：此路不通

C
鼴鼠的洞窟 鼴鼠族的家
E
在東方，朝北方延伸的洞窟
D
鼴鼠洞，往南方島嶼的捷徑
F
B







1.2.3 熟練『製造麵包的魔法』

第一個課題是什麼呢？只要專心地跟著師父學習『製造麵包的魔法』就行了。首先由師父解釋什麼叫作「製造麵包的魔法」，只要熟練這個魔法，往後即使不用使用魔法材料，也能將麵包『製造』出來，而跟師父學習這個魔法需要花費四天的時間；等學習表到達100％之後，就能到野外收集魔法材料，這是第二級的課題。至於第三級便是將採集回的魔法材料，在研究室調配，並使用卷軸試用三次，若三次都成功後，便算熟練了這種魔法了。



已熟練製造麵包的魔法了



4 熟練『風刃魔法』



在西方河灘上的石頭旁找到星形石頭

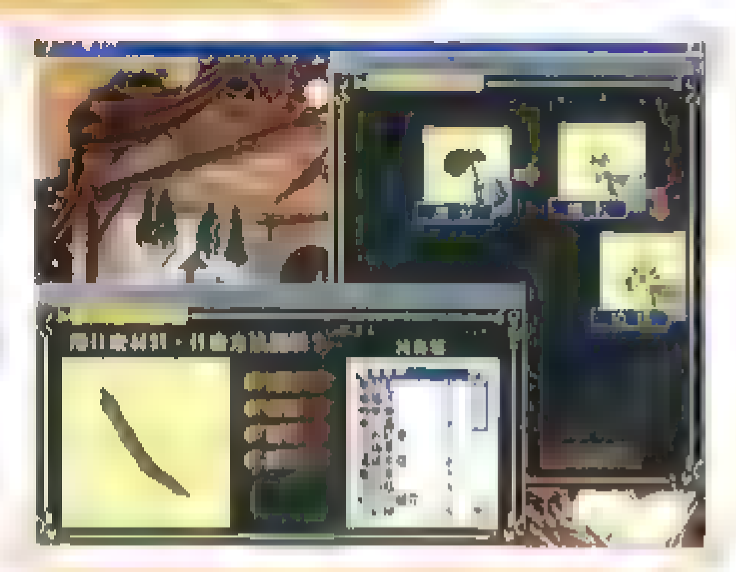
風刃魔法是什麼？還記得到野外去時，那些討人厭的野豬和巨蚊嗎？若熟練這種魔法後，就能將牠們切碎！厲害吧？

風刃魔法記載在一本名為『純元素魔法及其2次的關聯性』書中，可得好好學習喔！學習完之後，就得到野外採集魔法材料，但是這些材料中的『神秘黑花』因為不是開花季節，因此很難採到，必須到西方『西山和颶風的台地』去找一位叫作『賈世樹』的魔法師，他會拿神秘黑花跟你交換喔！不過前提是必須先到『西方的河灘』找到星形石頭才可以。

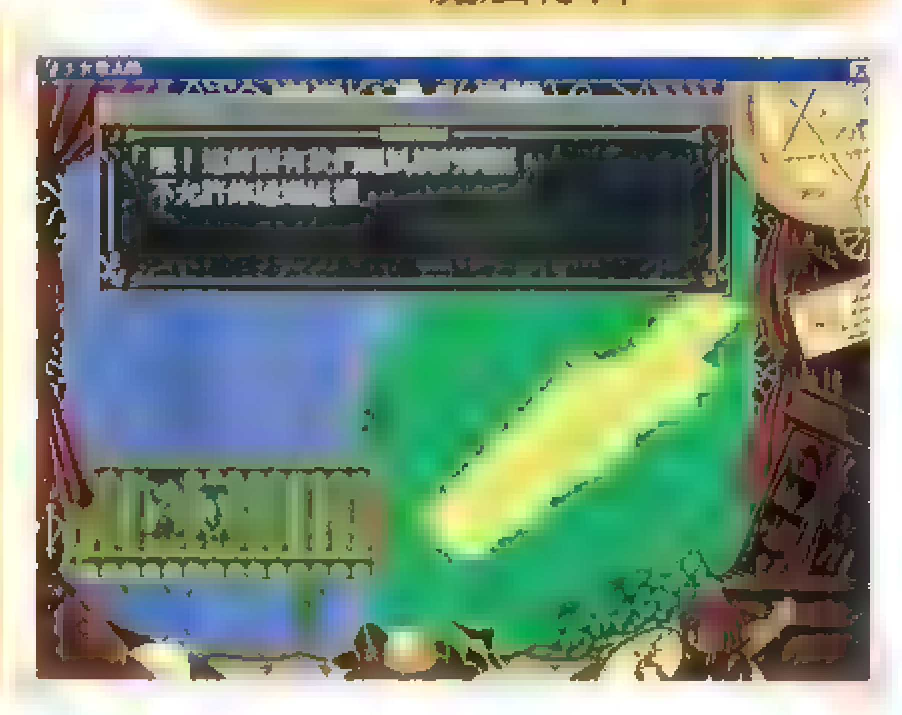
喔！忘了提醒一件事，要到『西山和颶風的台地』時，在『河水沿流的廣大森林』往鼴鼠洞窟前，會遇到鼴鼠向你要過路費，而這過路費就是牠們最愛吃的蚯蚓。因為往後得常常借用鼴鼠們的地道，所以有經過『東方的荊棘森林』時，別忘了在池塘邊的軟土上抓些蚯蚓喔！



這就是不易找著的『神秘黑花』



找到材料後，在研究室調配魔法材料



要通過此地，先留下買路蚯蚓



5 送信給西南方的部落長老

這一次的課題是聽故事，師父派遣藍梟帶著一封信到西南方『原住民的部落』去找長老，長老將會告訴藍梟一個有趣的故事，是什麼故事

呢？原來是杉橘王國與伊美莉亞公主的故事。這是個悲劇的故事喔！接著長老要藍慕帶著一封信到魔法師賈世桐的住處，由賈世桐處得知100年前杉橘王國公主伊美莉亞被囚禁在冰城裡，並且還活著的事；但是城堡被施了威力強大的魔法，而施咒的魔法師與其弟子也都已去逝了，因此無人能解開這咒語，但若是有『隨從的證明』，便能進入城堡，但是只要是魔法師，就不能使用這個證明進入城堡。

由於藍慕還不是位正式的魔法師，因此就成了進入冰城的最佳人選。賈世桐要藍慕回家問師父，因為往冰城的路途很危險，如果連師父也同意她去，那他就能將『隨從的證明』給藍慕，並將一封信交給藍慕，要藍慕回家交給師父。


向長老詢問杉橘王國的故事

回到家後，將信交給了師父，便算完成了這個課題。



6 到冰城去

也因為如此，藍慕在徵求師父的同意後，又再度回到賈世桐處獲得了『隨從的證明』。要到冰城去必須借用到鼴鼠的洞窟，利用捷徑到達『北方的森林』後，接著來到冰城入口，但是兩名紅衣警衛卻擋住了藍慕的去路，並要她出示『隨從的證明』。順利進入城堡後，映入眼簾的，竟是十數條山豬，唉！真是困難重重啊！只好使用風刃魔法將山豬一一消滅了。




在冰城入口處須出示隨從的證明



哇?!這麼多山豬，要使用幾次魔法才能將牠們通通消滅？

雖然消滅了山豬，也有『隨從的證明』，但是卻不能進入關著伊美莉亞公主的房間，到底該如何是好呢？只有先回家找師父指點迷津了…

藍慕和公主互相談過話後，更堅定了要救公主的意念，並向公主承諾一定會回來救她…



7 尋找『紅球』和『藍球』

回到家中之後，師父告知要解開關住公主房間的魔咒，必須找到『紅球』和『藍球』，而紅球與藍球分別屬於鼴鼠洞窟裡的鼴鼠，及『西方的峽谷休憩之泉』的精靈所持有，趕快去找回吧！但是由於鼴鼠前一陣子遺失了一頂舊鋼盔，心情正不好，因此要到『森林中的小屋』中的池塘邊找舊鋼盔，再跟牠交換紅球喔！


要拿舊頭盔來和鼴鼠交換紅球喔！


得到藍球了



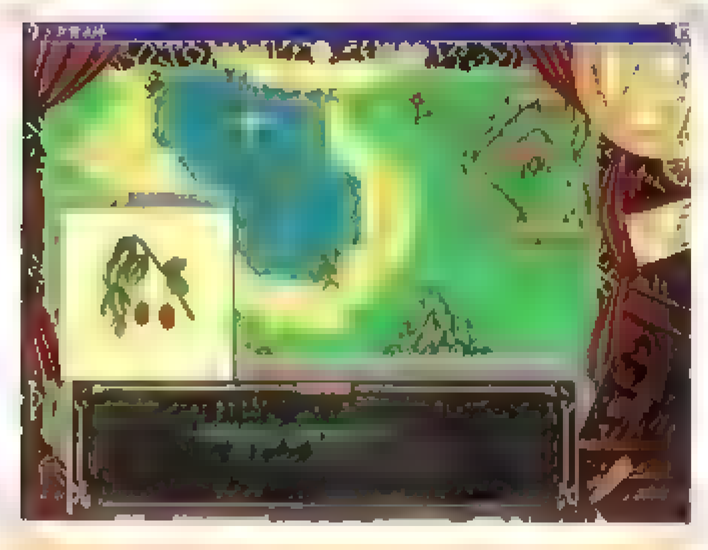
8 救出公主







取得九塔葉

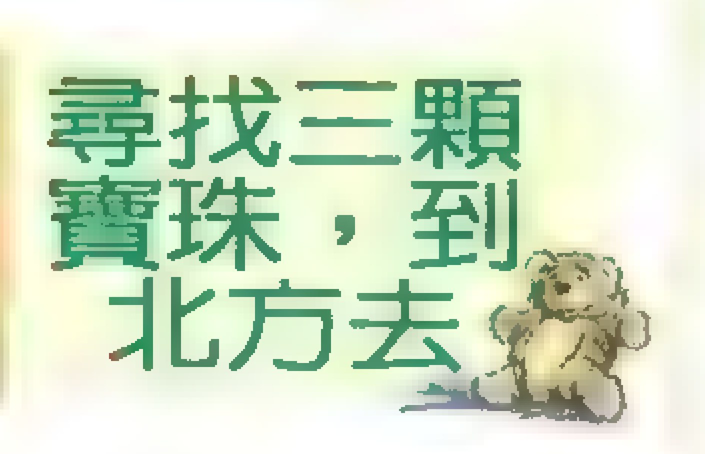


採集到茶色毛果實



救出公主了，可是…

順利取得紅球與藍球後，便要前往冰城解救公主，而公主房間的鑰匙，是在冰城通道最裡面的寶箱中。另外除了鑰匙外，還需要『解咒魔法』，解咒魔法的材料九塔葉在『東方的草原地帶』、茶色毛果實在『南方的荊棘森林』，而強化毒角則在家的附近，將採集到的材料交給賈巴桐的話，果然就可以獲得解救公主的魔法咒語。



9 尋找三顆寶珠，到北方去

解救公主之後，便進入了最後的課題了。這個課題很難喔！不過藍慕、佩玲和南姿的課題都一樣，可以參考下面南姿的日記手札

可愛含蓄的少女





1 製作『製造葡萄乾』的卷軸



佩玲的師父是個慈祥的長者

在師父傳授魔法的秘笈後，將製造葡萄乾的魔法熟練後即可。況且師父也提示了魔法材料的所在地，獨枝花在『南方的荊棘森林』的樹旁、粉紅刺礦石在『東方的荊棘森林』的沼澤外圍，因此應該不是很困難才是



佩玲的第一個課題



2 完成『變成南瓜的魔法』

可在圖書館中書架上的『性感寫真集』上找到記載變成南瓜的魔法喔！

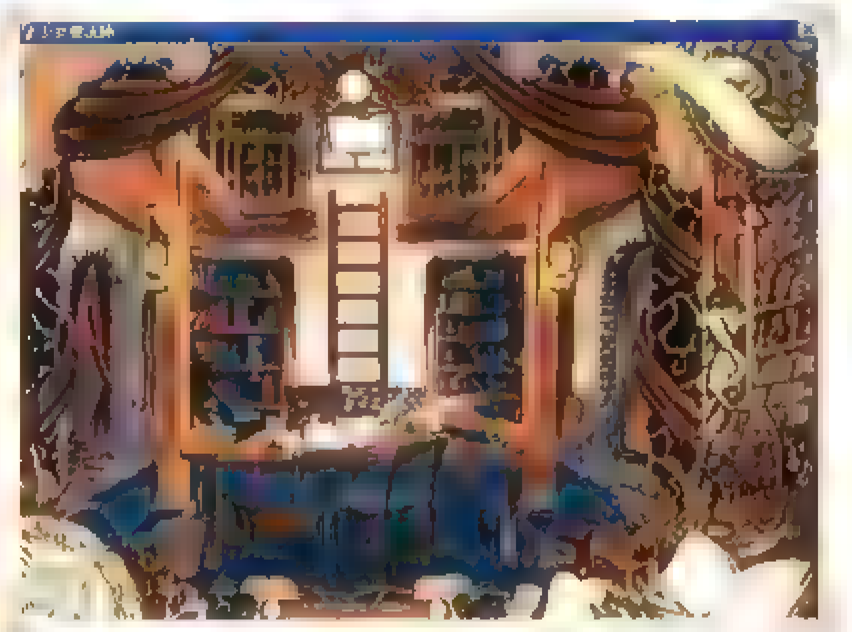


3 學習『火焰魔法』到50%以上的程度

剛開始得從圖書館裡的書籍中學習魔法，但麻煩的是哪一本書記載著什麼魔法都不知道，不過既是『火焰』，那閱讀紅色封面的畫冊看看吧！裡面記載著火焰的攻擊魔法喔！



4 熟練『探索精神材料』的魔法



圖書室的書架上擺滿了各種魔法書籍

找找圖書館書架上的角口記本，便可以學習到這種魔法。



5 掃母親的墓

從這一級裡，將要展開佩玲身世之謎的感人故事。由於佩玲介意著自己的身世，於是師父就讓佩玲去掃母親的墓；但是墓的四周有很多土撥鼠而無法靠近，為了能順利掃到母親的墓，因此必須學會『火焰魔法』，使用這種攻擊魔法，便能將牠們消滅掉。



母親墓前的土撥鼠（這麼可愛，怎麼忍心殺牠們？）

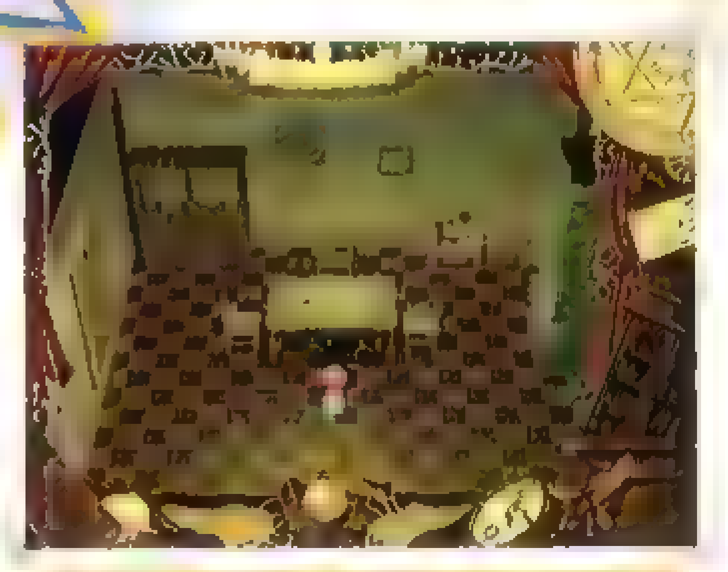


火焰魔法的材料『喇叭菇』在紫森林中找得到



6 製作『通靈魔法』的卷軸

雖……而殺生是不太好的行為，不過師父因疼愛佩玲，於是就允許她和母親相會，並且和她一起製造極度困難的『通靈魔法』。佩玲負責尋找材料，而師父負責調和，還真是對互相關懷的師徒呢！



使用『通靈魔法』的卷軸後，便能再次見到母親

7 呼喚母親，與她交談

佩玲媽媽的墳墓在西北方的『望海的山崖』，與媽媽見了面之後，得知了父親尚活在人間的事，於是便展開了萬里尋父的行動。



8 到峽崗山去尋找父親

佩玲父親的所在地是在傳說中的峽崗山，這個地方位在『西方的河灘』，到了這個地方，可以看

到瀑布下方有個洞窟的入口；如果移動洞窟裡的某個石頭的話，會有往峽崗山的通道！而傳說中的峽崗山谷，裡面隱藏著蠻複雜的實情，也因此佩玲的爸爸始終無法離開此地。

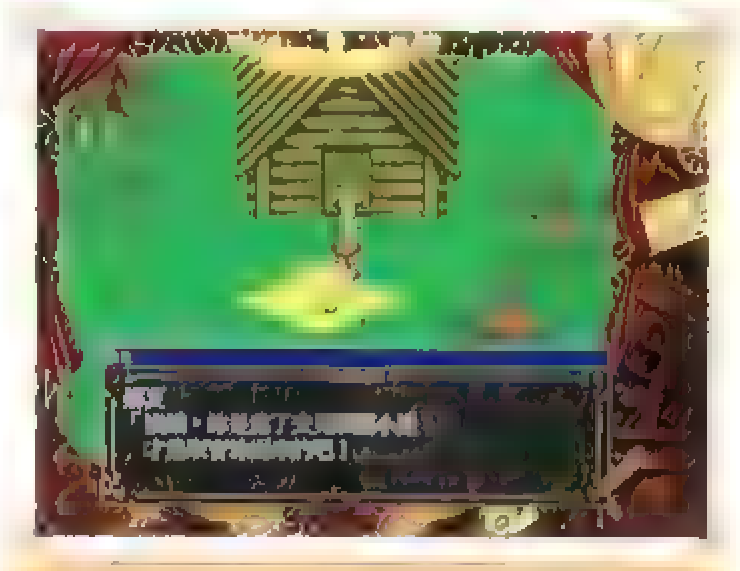


終於見到父親了…，為什麼拋棄可愛的佩玲呢？



9 收集三顆寶珠，前往北方

第九級的課題是找出三顆寶珠，將寶珠交給北方的雁露＝聖蒂麗雅，這是魔法的最後一關。



到娜露處取得寶珠的情景

懂事乖巧的徒弟





1 完成『變成仙人掌的魔法』

從今天開始，要跟著師父好好學習魔法了…，師父好像在叫我了，趕緊過去為妙。師父說學習魔法要一樣一樣慢慢學，等到魔法能夠融會貫通後，就能成為自己的東西；而學習魔法的第一個課題，就是學會師父所教的『變成仙人掌的魔法』，期限是24天，剛好是一首詩歌的期間。



首先要到師父的房間，跟著他學習變成仙人掌的魔法，這將要花費五天的時間，但是也可自己在圖書室研讀一本叫作「植物書冊」的書籍，裡頭也有記載變成仙人掌的魔法喔！學成魔法後，就得到野外去採集魔法材料，嗯…材料是粉紅山楂花、四腳蛇尾巴以及青果實，但是每樣材料別只採一個喲！否則到時調配失敗可就麻煩了…，大家可以查詢下列的魔法材料分佈表，這樣子尋找起來就方便多了。



南姿的師父

找回材料後便拿至研究室調配，記得要花三天的時間做成三個『變成仙人掌的魔法』喔！完成後到野外尋找小樹之類的障礙物，將它們變成仙人掌，等施展三次成功後，便熟練了這項魔法，因此別忘了要告訴師父這個好消息。熟練了以後，隨時隨地不用魔法材料，也可以施展這項魔法呢！所以這個課題就算及格了。



已熟練『變成仙人掌魔法』了



2 完成『相反移動的魔法』

哎呀呀！這可如何是好？師父要我自己到圖書室看書學習『相反移動的魔法』，可是…，到底是哪一本書呢？別急，在一名為『生物個體的特質

和無生物』書中記載著這項魔法。偷偷透露一下，完成這個魔法需要的材料是捲渦草、南瓜果及三角圓葉，而且別忘了，期限只有24天喔！

找齊材料後等調配完成，就可至野外試試它的效用，很有趣喔！只要對著敵人施展，牠們通通都會往反方向跑走喔，這樣一來，就不怕遇到牠們襲擊了！嘿嘿！不過只學會一樣是不夠的，必須再努力加緊學習，好好地安排時間才是。如此一來，這個課題就算及格了。



3 熟練『與生物交談的魔法』

與生物交談的魔法記載在『生物個體的特質和無生物』的書中，由於先前已學過，因此只要花費三天來學習這個魔法即可。與生物交談的魔法材料乃毒蟲角、蜘蛛巢與強化獨角，強化毒角這材料可說得來全不費工夫喔！因為在屋後的樹下便可找到。學會這個魔法後非常方便喔！只要施展魔法和生物們交談，就可獲得許多情報



4 幫忙師父找回三種魔法材料

雖然這個課題並不難，可是找回四散的魔法材料好麻煩喲！所以有必要學會『探索的魔法』，學會這種魔法後，便可幫助找尋所需的魔法材料在哪裡，很方便吧！這個課題的期限也是24天。

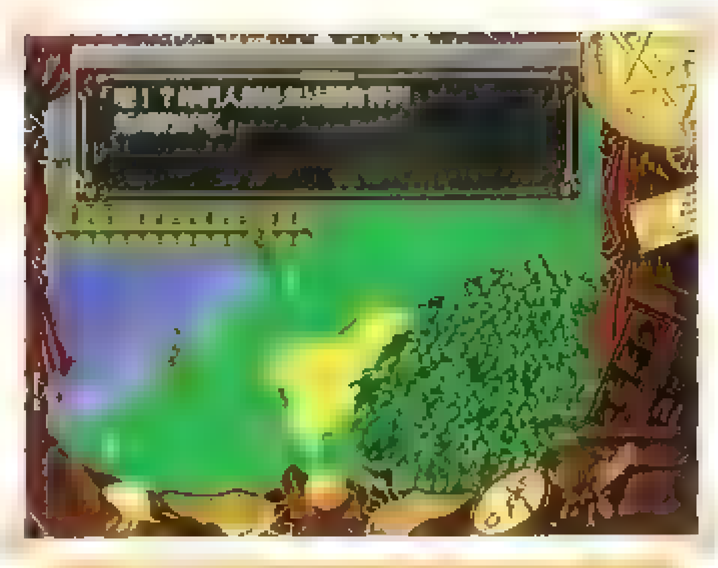


紫水晶在鼴鼠們的洞窟中找得到喔！



找到綠菇了

探索魔法大部份都記載在『舊日記本』與『旅遊畫冊』這兩本書中，而師父要找的三種材料是綠菇、紫水晶與粉紅珊瑚，其中粉紅珊瑚在『南邊的長沙灘』上找得到喔！只要將三種材料找回交給師父便算及格了，很簡單吧？不過接下來可就得傷腦筋了



粉紅珊瑚要在海邊的沙灘才能找到



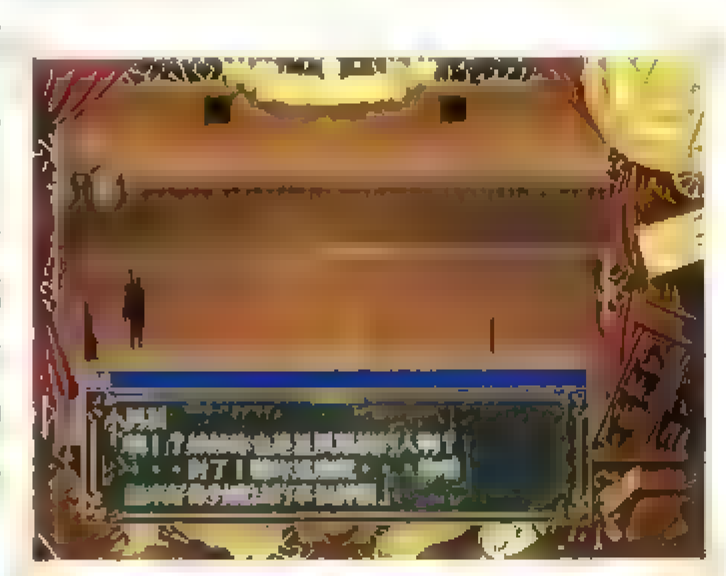
5 完成任何兩種魔法

就在要進入這個課題時，為了要解開身上所佩戴金幣的謎題，因此向師父詢問這件事，師父說金幣並不是附近所使用的錢幣，而是大陸專用的東西，而金幣上的標誌是好幾百年前即已消失的「星風部族」的符號……只要完成第五級的課題，其餘時間就可去探訪自己的身世。



在渡水湖遇見的水精靈告訴南姿星風部族的盛衰

雖說這個課題的期限只有24天，但是任意兩種魔法……，就看看哪兩種魔法最有趣，挑來學習吧！不過在這裡提示一下，可以先學會探索魔法，這對往後的進行應該會有很大的幫助吧！



在幽靈船上與男孩的對話

在完成兩樣魔法的期間，師父告訴我關於星風部族的事，而在『渡水湖』中有座半沉沒的神殿，是開啓身世之謎的線索，由於急著想解開身世之謎，所以便毫不遲延地到了渡水湖。在神殿





殘存的石頭上發現了一些文字，並在神殿旁的湖水中發現了一處與湖水顏色不同的水道，只要沿著水道到達另一個小島，水精靈便會引導我擁有的『穿越夢的世界』之能力，打開過去和未來世界的門，而被傳送到『被冰覆蓋著的船』。

走到幽靈船的船艙上，會遇到一個100年前的小男孩，由於他自己施了法術，因此無法看見他，他的期許是成爲一個魔法師，並要我在他成爲魔法師之後答應和他結婚，這…，反正小孩子懂什麼嘛！況且又是100年前的小孩，於是便答應他了…。

由於已熟練了任何兩項魔法，師父便又提出了下一個課題。

因此進入了下一個課題。

再次回到幽靈船後便能找到小冊子

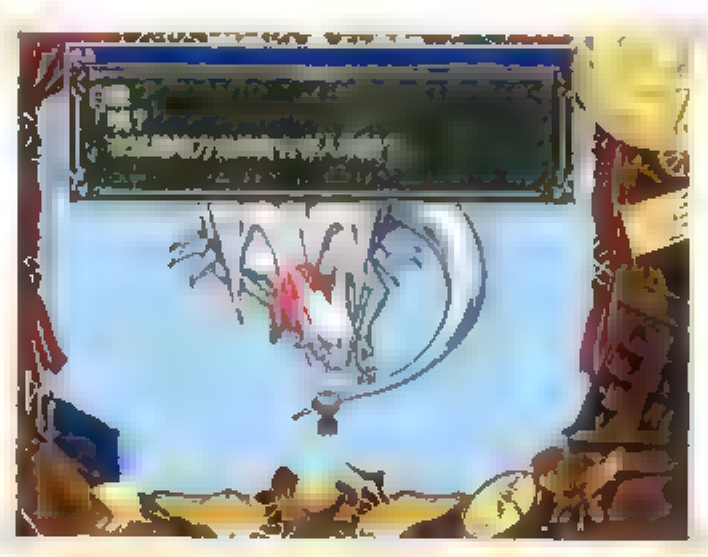


6 到西南方的部落去拜訪長老

師父交了一封信以及山豬牙給我之後，便要我去原住民的部落探訪自己的身世；由長老口中得知了一些往事後，瞭解北方的洞窟中住著一個年齡比長老還大的白龍，若是去問他的話，搞不好能獲得更多的消息，因爲他擁有能看穿世界的不可思議之魔法


到西南方去拜訪長老

見到白龍後，牠告知其職務就是守護這個世界，因此無所不知，並告訴我父母在100年前星風部族大火災時去逝，而我卻獲救了的原因，以及提示有個人一直等我出現…等等。若再次前往幽靈船處，便能獲得解答。


在北方洞窟裡的白龍可是無所不知的喔！

再一次回到幽靈船，船艙內並無人影，但卻發現了一本小筆記本…，暫且就先收下吧！往後就會眞相大白的。回到家後，這個課題便通過了，

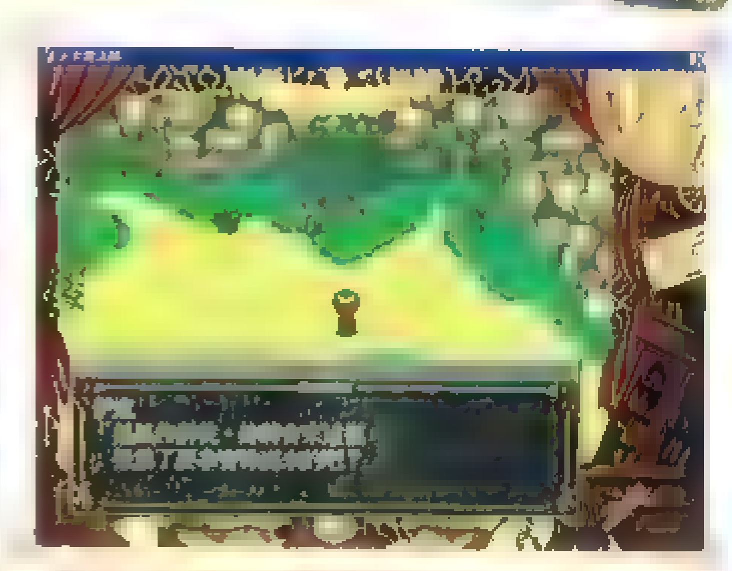


7 完成三樣指定的探索魔法

在短短21天之內要完成三樣探索魔法？眞是嚇了一跳？這三樣探索魔法分別是探索變異材料、探索強化材料與探索物理材料，有幾樣比較難找的材料是寶石果、針葉錦果與三重果，記得要善用下列的表格喔！

8 轉交『銀之水』，獲得『星砂』

這次又被師父派遣去交換東西了。要將銀之水送到跟斗山的魔法師那裡交換星砂。好不容易千辛萬苦地到達跟斗山頂時，卻被魔法師的弟子阻撓，並被使用召喚魔法召來一群龍鳥將我團團圍住…，沒關係，爲達目的不擇手段，終於殺出重圍後便見著了魔法師，與其交換了星砂。但令我吃驚的事是，其弟子伊恋卻是在幽靈船上的小男孩,如今已成爲魔法師了,這下子想要耍賴,不履行


在塔入口處遇到的討厭徒弟竟是…



拿銀之水與魔法師米斯提交換星砂

約定都不行了，所幸的是他長得還人模人樣的哩！

在成為真正的魔法師以前，伊寇都會一直等妳的，因此趕緊努力吧！



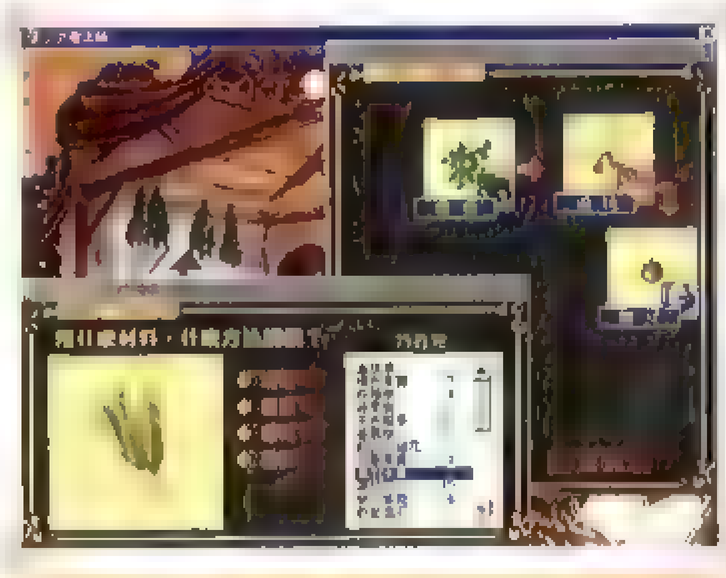
9 收集三顆寶珠後，到北方去

為了能成為眞正的魔法師，必須先找齊三顆寶珠，到北方去交給『雁露小姐』，這是最後的課題了。師父給的期限是一年，但是該從什麼線索去尋找呢？依照師父的提示，是必須找到認識的人。仔細想想，在野外找尋魔法材料時曾遇見過誰？喔！好多人喔，不過沒關係，白龍不是無所不知嗎？到白龍那裡看看吧！

到了北方的洞窟裡，白龍似乎早已知道我會來，因此告訴了我尋找寶珠的線索；但為了要會吟唱雁露小姐的詩歌，首先必須學會『風之曲魔法』與『變化花圃的魔法』；而另外一個線索則必須到伊寇處，他暗示了我必須得學會『風刃魔法』與『友好魔法』。而持有寶珠的人一位是住在南方小木屋的娜夏，另一位是位於東方荊棘森林的南瓜精靈緹可，那最後一位呢？別急，到此就要真相大白囉！







在研究室調配風之曲的魔法材料





魔法材料所在地點

魔法材料　南篇

所在地點	魔法材料
在東方盡頭的幽靜沙灘和草原	三角圓葉
在東方盡頭的幽靜沙灘和草原	球葉植物
在東方盡頭的幽靜沙灘和草原	蟲卵岩
在東方盡頭的幽靜沙灘和草原	毒芹
紫森林	紫斑水母
紫森林	喇叭菇
紫森林	澄紫樹果
紫森林	尖頭黑蘑菇
紫森林	白果實
望海的沈靜森林	三角圓葉
望海的沈靜森林	魚背鰭
望海的沈靜森林	蜜花果
南部森林、流逝的河流與草原	黑條茶菇
南部森林、流逝的河流與草原	七彩異花
南部森林、流逝的河流與草原	毒蟲翼
南部森林、流逝的河流與草原	蠍子尾
南部森林、流逝的河流與草原	紅枝茶葉



所在地點	魔法材料
南方的荊棘森林	毒穗
南方的荊棘森林	茶色毛果實
南方的荊棘森林	獨枝花
南方的荊棘森林	紅梅果
南方的荊棘森林	喇叭菇
南邊的長沙灘	金盞藥草
南邊的長沙灘	強毒青果
南邊的長沙灘	橘針紅果
南邊的長沙灘	人面果
南邊的長沙灘	粉紅珊瑚
寧靜無波的南海	紅枝茶葉
寧靜無波的南海	茶穗毒草
寧靜無波的南海	綠刺螺
原住民的部落	綠刺螺
原住民的部落	橘色貝殼
南方的小島	臭甲殼
南方的孤島	龍馬尾
孤島之南	螃蟹鉗

魔法材料　東篇

地點	材料	地點	材料
渡水湖	圓石菇	深奧森林的北方洞窟	織網菇
渡水湖	白點苔	深奧森林的北方洞窟	灌木菇
渡水湖	黃色喇叭花	深奧森林的北方洞窟	橘色果實
渡水湖	香馥葉	深奧森林的北方洞窟	茶色樹果
渡水湖	魚背鰭	深奧森林的北方洞窟	紅椒果
河水沿流的廣大森林（北）	捲鬚根	深奧森林的北方洞窟	橘線茶菇
河水沿流的廣大森林（北	綠傘菇	魔法師的家	強化獨角
河水沿流的廣大森林（北）	寶石果	森林中的小屋	捲渦土根
河水沿流的廣大森林（北）	針葉錦果	森林中的小屋	水珠花
河水沿流的廣大森林（北）	鳥羽毛	森林中的小屋	短葉草根
河水沿流的廣大森林（北）	南瓜果	森林中的小屋	紫丁花
東方的荊棘森林	茶色粒果	森林中的小屋	常綠樹葉
東方的荊棘森林	粉紅刺礦石	小木屋和寧靜小屋	蒜頭根
東方的荊棘森林	青果實	小木屋和寧靜小屋	黃芽葉
東方的荊棘森林	四腳蛇尾巴	小木屋和寧靜小屋	青蛙腳
東方的荊棘森林	廣枝葉	小木屋和寧靜小屋	滋養花

Ex Solution



東方的荊棘森林	南瓜果	望海的草原	鳥卵化石
東方的荊棘森林	橙色樹瓜	望海的草原	覆葉草
東方的荊棘森林	針葉錦果	望海的草原	土石莖
東方的荊棘森林	灌木菇	望海的草原	橘百合
東方的荊棘森林	捲渦草	東方的草原地帶	綠果實
河水沿流的廣大森林（南）	蜘蛛巢	東方的草原地帶	紅水荷
河水沿流的廣大森林（南）	蕃薯根	東方的草原地帶	九塔葉
河水沿流的廣大森林（南）	橘果紅	東方的草原地帶	粉紅鼠尾
河水沿流的廣大森林（南）	針葉錦果	東方的草原地帶	鋸葉花
河水沿流的廣大森林（南）	耳墜果實	森林街道的入口	紅毒花
河水沿流的廣大森林（南）	黃芽葉	崩塌的斷崖	茶色硬核果
深奧森林的北方洞窟	捲渦草	崩塌的斷崖	蜥蜴尾巴
深奧森林的北方洞窟	紫色圓體菇	崩塌的斷崖	空心根

魔法材料　洞窟篇

西邊、偏西南方的沙灘	蟲繭	西方的岩場	藥草
西方盡頭的海濱	蟲繭	西山和颰風的台地	神秘黑花
充滿花、蘑菇、綠意的森林	橘色空心花	西山和颰風的台地	藤花果

充滿花、蘑菇、綠意的森林	橘點蘑菇	西山和颼風的台地	粉紅山楂花
充滿花、蘑菇、綠意的森林	三片葉	西山和颼風的台地	七彩根
充滿花、蘑菇、綠意的森林	紅果實	西山和颼風的台地	紫香花
倒塌的樹木和荊棘的森林	鳥嘴	跟斗山頂	紫紋紅花
倒塌的樹木和荊棘的森林	水鹿角	跟斗山頂	翡翠卵
西方、荊棘的森林	鳥羽水草	跟斗山頂	毒岩花
西方、荊棘的森林	綠蕉花	西方的峽谷、休憩之泉	粉紅山植花
西方、荊棘的森林	黃芽葉	西方的峽谷、休憩之泉	毒蟲角
西方、荊棘的森林	粗枝根	西方的峽谷、休憩之泉	七彩根
跟斗山的山腳	圓球菇	鼴鼠洞窟前	紫紋紅花
跟斗山的山腳	橘點蘑菇	鼴鼠洞窟前	蝙蝠牙
西方的岩場	圓根草	鼴鼠洞窟前	白裡葉
西方的岩場	蔚藍晶石	西方的河灘	蝴蝶翅

魔法材料　北篇

最北端的山崖	冰玉青花	北方的岩場	昆蟲觸角
最北端的山崖	黃寒花	北方的岩場	二重果
北海和小森林	黑眼花	北方的岩場	雪裡紅菇



雪和冰原	幻象紅果
北方的森林	藍紫花菇
北方的森林	二重果
北方的森林	夢幻紫菇
北方的森林	黑眼花
企鵝島	豬牙



北方的岩場	芭蕉果
白龍隱居的洞窟	虎爪
北方的山岳	二重果
北方的山岳	寄樹菌
北方的山岳	黃莖植物

書籍內容與相對應的魔法：

書名	[illegible]
1、紅色封面的畫冊	火焰魔法
2、探求生命的魔法師及其生涯	[illegible] [illegible] [illegible]
3、馬爾雪夫和露卡的玩具國故事 第一章	製造玩具
4、馬爾雪夫和露卡的玩具國故事 第二章	[illegible]
5、馬爾雪夫和露卡的玩具國故事 第三章	變成木箱的魔法 友好的魔法
6、馬爾雪夫和露卡的玩具國故事 第四章	[illegible] [illegible]的魔法 [illegible]的魔法
7、旅遊畫冊	探索精神材料 探索幻覺材料 變成花圃的魔法 製造酒 製造風的果實
8、純元素魔法及其2次的關聯性	陽光魔法 變化土[illegible]的魔法 變成沙[illegible]的魔法 [illegible] 風刃魔法
9、杉橘王國和伊美莉公主	無

小女魔法師／學習過程記事

10、世界[illegible]之島的不可思議現象	麻痺的魔法
	變化[illegible]鳥的魔法
11、古大陸遺跡和史前文明	製造香袋
12、生物[illegible]的特[illegible]和無生物	與生物交談
	與無生物交談
	操縱的魔法
	相反移動的魔法
13、人面果、南方奇怪的臉	製造樹苗
	變成仙人掌的魔法
14、[illegible]的[illegible]記和魔法效果	[illegible]
	治療的魔法
	探索強化材料
15、動物畫冊	變化土撥鼠的魔法
	變化灰色小雞的魔法
	變化企鵝的魔法
	變化鼬鼠的魔法
	無力化的魔法
16、[illegible]	變化圓木的魔法
	變化荊棘的魔法
	變化仙人掌的魔法
	變化砂城的魔法
	變化花圃的魔法
17、風之詩歌	製造？？
	風之曲的魔法
	變成物品的魔法
18、『少女魔法師』之寶典	無
19、大陸文明和蒸氣機	無
20、[illegible]	閃光魔法
	變成蘑菇的魔法
	變成小船的魔法
	製造魔法材料
	治療的魔法
21、今日的料理	製造排骨
	變成食品的魔法
22、生活在黑暗中的[illegible]鼠及其生態	變化[illegible]鼠的魔法
23、性感寫真集	製造酒
	製造便當
	陷沒魔法
	變化南瓜的魔法
	變成南瓜的魔法
24、[illegible]日記本	探索物理材料
	探索精神材料
	探索[illegible]材料
	探索幻[illegible]材料
	探索中和材料

完結篇

祕技偵蒐營

祕技偵蒐營話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初闢之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖巧言與程式設計師作對，偶遇BUG指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覺得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲祕技偵蒐營之願，亦爲玩家之福也！若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如右：



超級上將
軍餉 1200 元
另贈雜誌一期



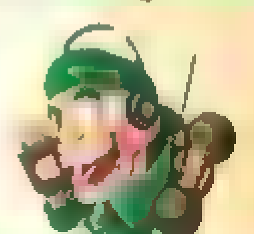
軍餉 700 元
另贈雜誌一期



魔鬼班長
軍餉 500 元
另贈雜誌一期



軍餉 900 元
另贈雜誌一期



菜鳥天兵
軍餉 350 元
另贈雜誌一期

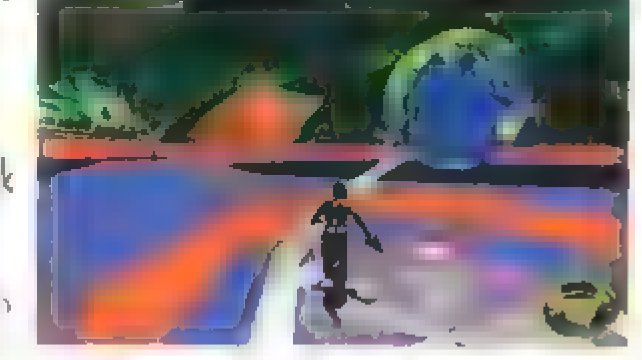


MDK 亡命追殺令

完整祕技

於遊戲中，鍵入下列祕碼，以啓動祕技（請注意：以下之祕技經鍵入，僅於該關有效。過關之後須再重新輸入，才會再行生效。由於此遊戲之版本眾多，因此下列之祕技或許有部分會無法適用，但由於有部分之祕技已重複，因此請自行試出適用之祕技。）

ineedabiggun	Super Chain Gun能量升級
holokurtisfun	Dummy能量升級
nastyshotthanks	Homing sniper grenade
tornadoaway	Twister能量升級
486ok	允許玩家使用486電腦來玩遊戲
makemdfull	生命全滿
masterblaster	Gatt能量升級
twistandshout	Twister能量升級
biggrenade	Homing sniper grenade
486willbeslow	允許玩家使用486電腦來玩遊戲
healme	生命全滿
486okbyme	允許玩家使用486電腦來玩遊戲



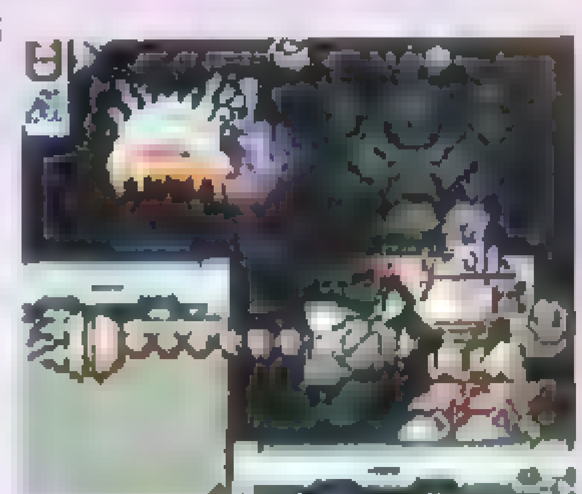
●Young



特殊武器取得法

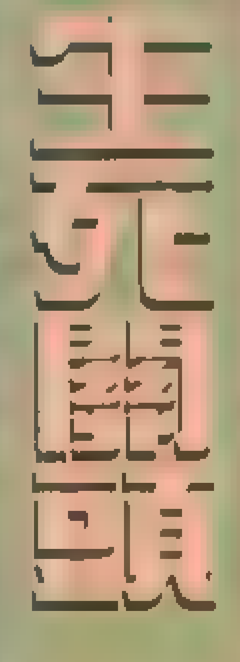
在主選單中選擇CONTINUE依序輸入四組祕碼即可獲得特殊武器。

冷凍飛彈：3761,1282,3756,4486
螺旋飛刀：7771,[illegible],318[illegible],[illegible]
龍捲飛彈：7771,583[illegible],1488,1156
雙膠炸彈：18[illegible],[illegible],7688,1[illegible]
衝擊射線：[illegible],[illegible],8[illegible]88,1621
電光雷射：1[illegible]1,[illegible],[illegible],[illegible]
重力黑洞：4475,2167,8[illegible],7[illegible]88
強酸衝擊：4174,2165,[illegible],7[illegible]87



●痞子





過關秘技

在遊戲進行中鍵入

GPS	現在所在之位置座標
SPIN	改現在之音樂
OMNIPOTENT	無敵
BOOMSTIX	得所有的武器
JIMMY	得所有的鎖匙
PUMPUP	得到更多的POWER
GRIPPER	NO SLIDDING
ELVIS	CLIPPING ON/OFF
RIFF==	移動任何一層（01-32）
STONECOLD	殺死這層所有敵人
DONNYTRUMP	得到300 GOLD
LEGO	得到另一套終極武器



●張淑玲



過關祕技

在遊戲進行中鍵入

SCOOBYSNACK	得到200%之POWER
IAMAPOOPHEAD	無敵及穿牆模式
WHOOPDANG	得到全部武器
OPENSEZME	得到全部的KEY
BODYBAGS	得到全部之VESSELS
IDKFA	自毀



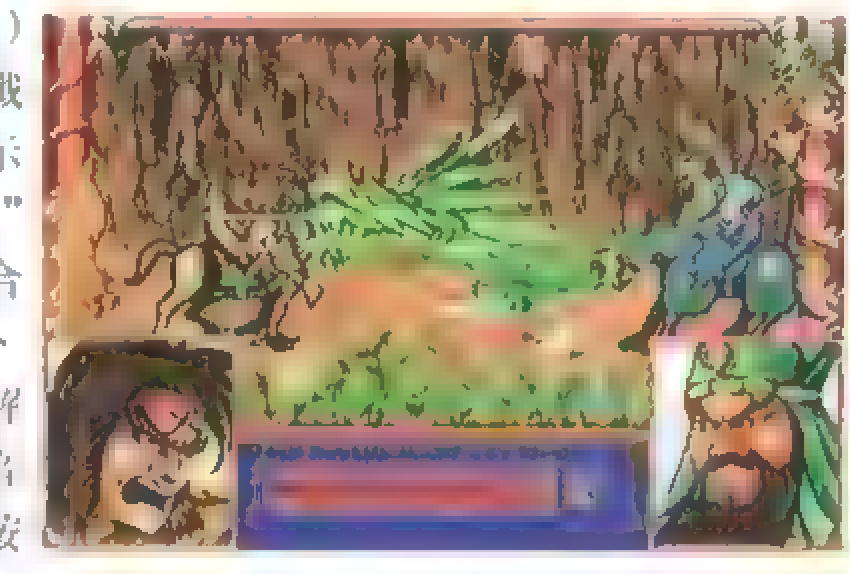
●張淑玲



吞食天地3

SUPER祕技

一、"TAIJYI_LIUYUMIN"啓動祕技（成功有音效）2按下下列祕碼：∧：游標、敵（全）：敵人（全部）、我全：我方（全部）"M"用∧指人按M到想到的地方再按M就可瞬間移動。"C"使∧下的人死亡。（敵）"-"使∧下人降一級（我）"+"使∧下的人升一級。（我）"*"使∧下的人戰力成1/2（敵）。"."回合數加一"."回合數減一3按著Ctrl加上下列祕碼"V"行動過可再行動。（我）"R"謀略值，體力，戰力全滿回復。（我全）"D"殺死敵方。（敵全）"G"使∧下人死亡。（敵）"Z"換裝備看你LV定。（我全）"U"經驗爲99。（我全）"O"進入下一關。"K"戰力成2。（敵全）"X"顯示地圖元件可否通行。"C"攻擊皆一百以上，每回合有"R"鍵功能。二、"BREAK_TROOP"啓動破解陣法祕技。（成功也有音效）進入陣後再出來或按下"9"就可解陣。



P.S.用祕技發生程式錯誤時，在按下啟動祕技的祕碼就可恢復。

●小馬



影武者

殺戮大法

首先按下T鍵，然後鍵入下列祕碼以啓動祕技：

SWCHAN	切換無敵模式
SWGIMME	取得所項目
SWTREKxy	跳關（x表示各小單元之數字〔0代表第一小單元〕、y代表關數〔1爲第一關〕）
SWLOC	於左上角顯示框頁之數字
SWRES	改變解析度
SWSTART	同一關重玩
SWGHOST	切換穿牆模式
SWMAP	切換自動地圖模式
QUIT	離開遊戲
SWTRIX	啓動火箭發射器（含Bunny Rockest）
WINPACHINKO	幫你贏得pachinkogame並居得一件道具



●Young


皇帝
歷史讀不好沒關係
皇帝一定要做做看
暑假最佳玩伴!
後宮
建議售價
720
問政
指揮吏戶禮兵刑工六部尚書，建立富強康樂的國家
休閒生活
後宮內有各式雕琢華麗的殿院，提供您培養各項屬性。
外交
展現您的智慧和魄力 用軍事及外交來征服歐亞
您想出京狩獵 微服出巡還是組成浩大儀隊巡視地方
台灣地區總經銷
漢堂國際資訊股份有限公司
高雄電話：(07)3356466 傳真：(07)3354053
台北電話：(02)3956800 傳真：(02)3915054
C&E
全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
© 1996 C&E, INC
台北市天母東路86號3F
TEL.(02)875-4932
FAX (02)873-0475
9折
【郵局現金袋購買辦法】
為服務偏遠地區玩者，即日起請至郵局購買現金袋，您僅需付650元（約市價九折），即可購得【皇帝】產品一套
現金袋請寄台北市天母東路86號3樓全崴公司收。

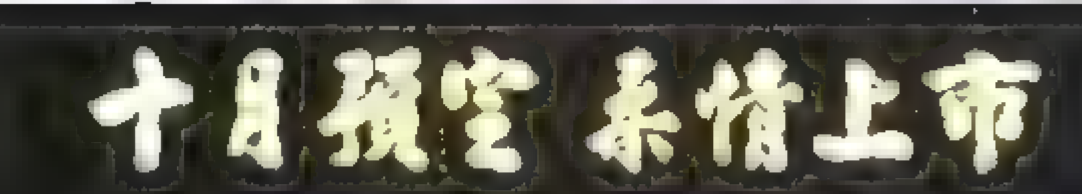


SRPG史上經典巨作。微波97年度最佳獻禮
華麗細緻的人物場景，緊張激烈的攻防戰鬥，高潮迭起的故事劇情
練功狂的聖地，戰術迷的樂園！
聖戰英豪
Lord Of Sword
微波軟體
智冠科技股份有限公司



精訊網頁 全新開張了!!

您想獲得超猛新作開發情報嗎？ 想解決各種遊戲疑難雜症嗎？
想和同好交換心得討論問題嗎？ 別猶豫！趕快上網來瞧瞧！！
我們的網址是：http://www.kingformation.com.tw/



美麗大作戰 FIGHT FOR BEAUTY

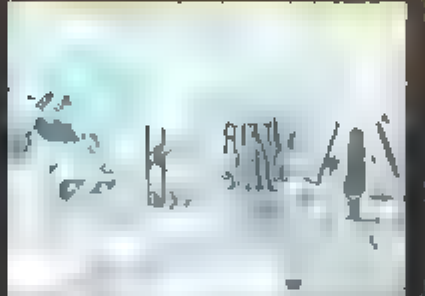
瘋狂醫院3

我們需要您的熱情參與!!

設計最完美自然的課程

讓每一位女孩達成心中的美夢

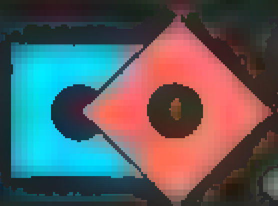








- 多樣的劇情變化，使你與女主角們達成最貼心的互動
- 精彩絕倫的3D人物場景造型，虛擬實境般的夢幻場景
- 高解析640*480，256色精緻3D畫面



精訊資訊有限公司


M.V.P
M.V.P
YOUNG BOYS BASEBALL STORY



VR 青少棒 揚威記

光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP

DPTe數位化透視加速引擎

由光譜製作小組開發出DPTe(Digital Perspective Techy engine)數位化透視加速引擎來做整體的圖形處理與運算，配合Gouraud Shading及Texture-Mapping的貼圖技巧，表現出極佳的流暢度與真實感，更充分展現出球場及球員的絕對特色！

即動式立體視角

球賽全程由DPTe做即時運算，架構出全方位的立體視角，玩家可以隨時切換到任一個守備位置或在觀眾席來觀看球賽，球到那，玩家的視野就到那，盡情體驗熱血沸騰的真實感受！

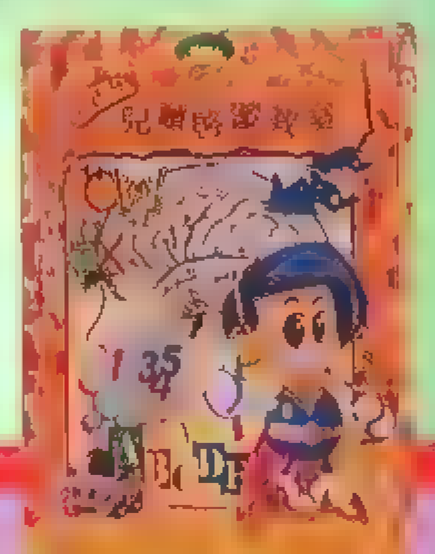
創造夢想中的魔幻球隊

不論是黃金守備陣容或是無堅不摧的強打圖，都可由玩家自行去培養！十餘種超越現實獨樹一格的魔球密技，你會訓練出魔投手還是魔打者?

九人都來守內野

玩家可以讓場上任一守備球員站在任一位置，您大可讓九名球員全部站在內野以打擊對方的士氣!!遊戲中並提供守備位置的記憶功能，你可迅速針對對方打者特色而調整守位置!

1.影子的變化 2.小忠狗點數排列 3.動物的家 4.童話故事 5.聲音從哪裡來 6.環保觀念 7.認識人體五官 8.認識危險事物 9.水的世界 10.彩色球 11.認識交通工具 12.ABC順序認識 13.小小美容造型師 14.認識昆蟲 15.ABC呱呱叫 16.學數數兒 17.簡易的加法練習 18.為什麼會動 19.物歸原位 20.穿著打扮 21.認識樂器 22.親屬稱呼 23.大家吃蛋糕 24.組句子 25.認識中文生字 26.迷宮遊戲



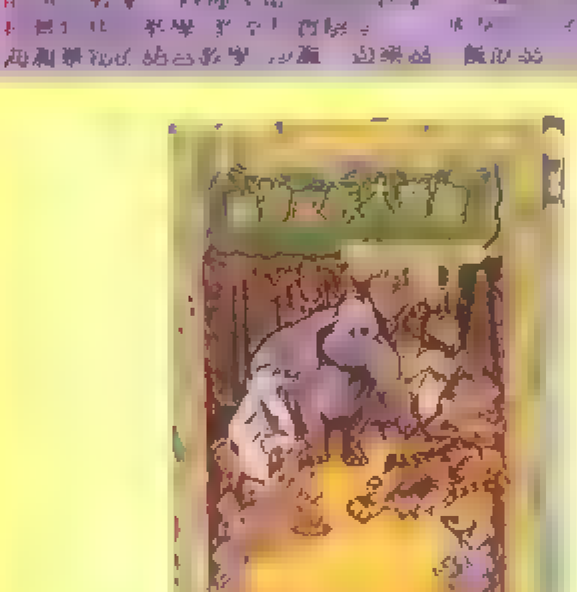


小旺仔

售價$660元

兒童生活雙語世界

萬花筒





兒童認知小百科

動物家族大奇觀

動動腦

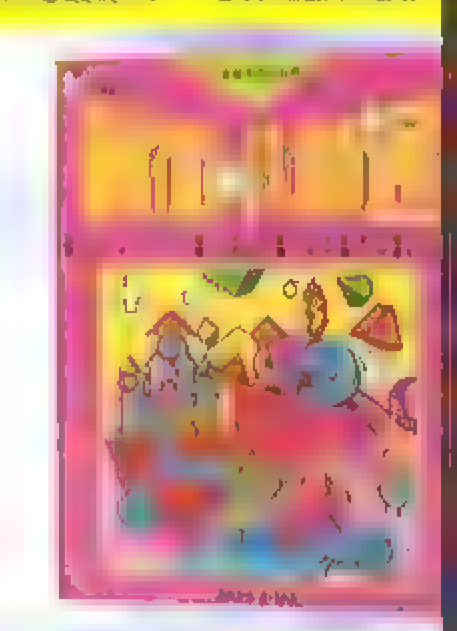
加 減 乘 除運算 龜斗區

力力龜大小 輪盤遊戲

購物加法疑運用 指傳感益智遊戲







兒童數學教室(第一集)

小朋友ㄉ雙語教室 WINDOWS版 售價$880元

算術小神通

1.加、減、乘、除數學四則運算 2.立體幾何 ... 數量衡學 5.猜謎遊戲 6.幾何問題運用 ... 8.角度概念 9.智慧測驗 10.考題評量試卷





畫家創作室

地球村

國中有聲英文

購買辦法 1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買 2.可利用劃撥帳號41081300

$890元

一起學英文 售價$690元

動物科學城

亞洲軟體

亞洲套裝軟體



敢讓您試用的進銷存軟體
全國第五套
您有免花冤枉錢的權利！
用不滿意，還可退錢？
千萬別懷疑您的眼睛！
滿意保證搶鮮試用會正式開鑼了...
讓我們透過現代化的科技，與您的夢想握手．．．
滿意保證搶鮮試用會 正式開鑼了...
讓我們透過現代化的科技，與您的夢想握手．．．
我們知道，找尋一項好軟體的過程，所碰到的挫折感有多大，我們很想幫助你，當您試用後，你將會發現這些軟體能帶給您多大的幫助。
如果您用了不滿意，又可以原價退款。這麼好康的事實擺在您的眼前，您真的不要猶豫了！
機會稍縱即逝．．．．．
通訊業
進銷存寶典IV
暢銷遊戲
活動日期：86年6月1日～8月31日
試用產品：買賣業、電器、資訊、通訊、食品業及其相關軟體十多種產品試用版
試用期間：二個月（60天）
參加辦法：至郵局劃撥或以信用卡付款即可成為軟體試用之會員。
優惠事項：試用軟體均不超過800元，而且活動期間再打折優惠。
活動須知：．若試用後認為不滿意，自出貨日起二個月內填妥退貨申請表註明原因寄回便可原額退款。
．此次活動另外還有一百餘種的特價軟體（包含：商用套裝類、軟體世界遊戲、CAI兒童教育類、個人資料、理財管理類、學校資料管理類......等）應有盡有適合各個年齡階層之軟體。
．本活動三個月到期後各項特價隨即恢復原價。
兒童CAI軟體
特價遊戲
遊戲天堂
Klik & Play
多樣驚喜特價，等您來電索取詳細資料！
洽詢電話：(07)815-0988轉219陳小姐
傳真熱線：(07)815-6211
代理發行：智冠科技股份有限公司
地址：高雄市前鎮區

歌騰精靈世代飛行搖桿



◎ 擁有多項精心設計的搖桿按鈕，不管你是駕駛那一款飛機，遭遇何種難纏的敵手，保證你的實力能徹底發揮，在空中輕鬆擊敗敵人，稱霸於藍天之上。

◎ 依據人體工學設計，針對最重要的手把做了重大改良在手把底部加了圓弧造型底座，這項設計對於長時間飛行的玩者而言是一個貼心的設計，讓手臂可以緊靠著手把不在懸空。

◎ 採用類比方式控制遊戲中的各種動作，只要將它插入遊戲埠中就能執行大多多數熱門飛行模擬遊戲絕無相容性問題，馬上就能升空殲滅敵人。

◎ 它有四顆發射鈕，讓玩者能確實掌控每一項武器，四顆按鈕中還包括一顆快速發射鈕，緊急狀況能發揮無比的攻擊威力，讓玩者化險為夷。

◎ 擁有自動回規中心功能，這個功能顯示出遊戲在任何時候都能回到中心點，讓玩者能夠確實掌握自己的方向。對於遊戲前的校正，它也有 X 軸和 Y 軸的微調鈕，這兩個微調鈕讓精靈世代飛行搖桿，更能到達定位精準瞄準敵人。

◎ 對於需要尾舵的飛行模擬遊戲，也有所對應，一顆控制尾舵的旋鈕已經設計在搖桿上，無論是何種飛行模擬遊戲的最佳搭擋就是倍能戰士飛行搖桿。

◎ 採用寬廣的底部配上四顆吸盤，讓玩者在進行遊戲時，搖桿不會輕易晃動，讓飛行更真實，想自由自在遨翔於天空中絕不能少了它。

歌騰資訊股份有限公司　　TEL:02-322-3220

[illegible]



○ 唯一配備有兩個 "10 對 1" 功夫鍵之極品只需簡易之硬體操作，即可記憶高達 10 個連續，有時序之鍵盤輸入訊號於功夫鍵之中。（因為硬體操作，可在遊戲中進行記憶動作。）在遊戲中只要一按功夫鍵預存之鍵盤輸入，即可依序釋出。有此功夫鍵，發絕招、密技、連環動作，過關是易如反掌的事。

○ 智慧型可程式 IC，可讓使用者同時按多個功能鍵，並幾乎同時順序發出版（市面上其他產品一次只能按／發一個功能鍵。）本搖桿之按鍵反應速度比其他廠牌搖桿快一倍。當串連多支本產品玩多人遊戲時，更能突凸顯本產品之超高靈敏度特色。

○ 唯一配備迷你小搖桿及吸盤之多功能設計，可吸附於桌面上做為桌上型搖桿使用，並可以搭配傳統搖桿作為其武器控制系統之用。

○ 具有四組記憶庫，每組可存 6 個普通鍵與 2 個功夫鍵。可在遊戲中切換選用任一組記憶庫使用。

○ 可串連高達十幾支本產品玩多人遊戲（附註：該遊戲需能支援鍵盤於多人遊戲模式。）

○ 在 Windows 95 、 DOS 、 UNIX 和 OS/2 環境下均能正常使用。

○ 德國人體工學設計，久玩不累，絕不滑手。

歌騰資訊股份有限公司　　TEL:02-322-3220

唯GAME論

HR2

過關高手

在遊戲初期，筆者認為最重要的事，就是以最快速度增加高度，因為每個月撥發下來的經費，就是以高度配合各個機器人的活動量計算（所以筆者建議，不要沒事就把機器人收起來），雖然說初期經費相當充裕，但是高度一提昇花費就會變得很可觀，所以當遊戲進行一段時間後，最重要的就變成機器人的搭配，以十六個機器人而言，筆者是以兩個去建築柱子，四個去搬磚塊（以三層的高度來說，大概一次採購可以省下幾萬POINT），六個去建地板，另外差遣三個去蓋牆壁，比較細心的讀者會發現少了一隻，其實這隻的任務才是最重要的一建樓梯，而最後一個都是筆者自己控制，因為這樣可以明顯的提昇不少速度，而樓梯建完之後，還可以去支援其他工程。還有，盡量不要全部擠在同一層工作，不然會互相干擾的。當然啦，這是筆者個人的作法，玩家們應該可以發展出更好的作法，那…就這樣了。

86

對於國內玩家而言，建設遊戲的接受率很明顯的偏低，一方面是由於對局外人而言，完全感受不到當局者那種緊張感與充實感，看到玩者一直重覆某些動作，就會感覺到相當的枯燥與乏味。另一方面是這類型的遊戲比較不容易上手，因為幾乎都是即時制，如果沒有人帶領或者本身有相當堅毅的個性，通常是倒店一次以後就放棄了，但是如果有機會將其中一個遊戲玩到某種程度（不能說玩完，因為這種類型的遊戲幾乎都沒有結局，所以當初被稱之為：沒完沒了的遊戲），本身的玩家等級會上升好幾級，然後也變成擁護者之一。

這不曉得到底是遊戲的魅力所致，還是還是有其他的原因呢？筆者在大約十年前，不小心接觸到SIM CITY之後，就墮入了×××之界，從此見到這類的遊戲就想摸一摸，這次看到第三波代理HR2，雖然經濟已處於危急狀態，但是還是忍不住將其抱回來。


樓高110層，443公尺。

本遊戲的製作公司就是以A列車系列起家的ARTDINK，任務的內容相當簡單，規模也不算大，內容就是「蓋房子」，由於製作小組不滿於芝加哥的SEARS大樓，只有443公尺就成為世界最高的大樓，所以集結了十六個萬能型機器人，準備向世界第一挑戰，當然不用懷疑，執行者理所當然的就是玩家了。不過，內容雖然一句話就可帶過，實際上執行起來並不簡單，地基分成三個SIZE，分別是22×22和18×18以及15×15。


於是乎，搶建工程開始了！

玩家總共有十六個機器人可以差遣，遊戲初期也各自有一大筆資金供你運用，可是跟A列車系列有個最大的不同點，玩家只能非常實際的往上蓋，沒有股票與地價可以炒作，也沒有對象讓你使用各種奸招，資金（POINT）來源就是每個月的薪水，以及蓋到特定高度的獎金（筆者目前所知道的是二十公尺和五十公尺以及一百公尺）。



基本上來說，只要玩家不胡作非為，這個遊戲相當不太容易倒閉，但也不是說就沒有需要注意的地方，玩家在設計屬於自己的大樓時，有三個致命的敵人需要小心提防：一、可怕的地震－這是本遊戲唯一的災難，級數有大有小，發生距離有遠有近，狀況有橫搖及直晃，如果大樓的架構蓋的不好，或者是空中花園式的（就是下面沒有任何支撐物的平台），那可能都會瞬間毀於一旦（筆者曾經忘了補強底層的柱子，結果一次地震垮了八層，嗚…）。二、惡毒的奸商：由於本遊戲所能使用的材料只



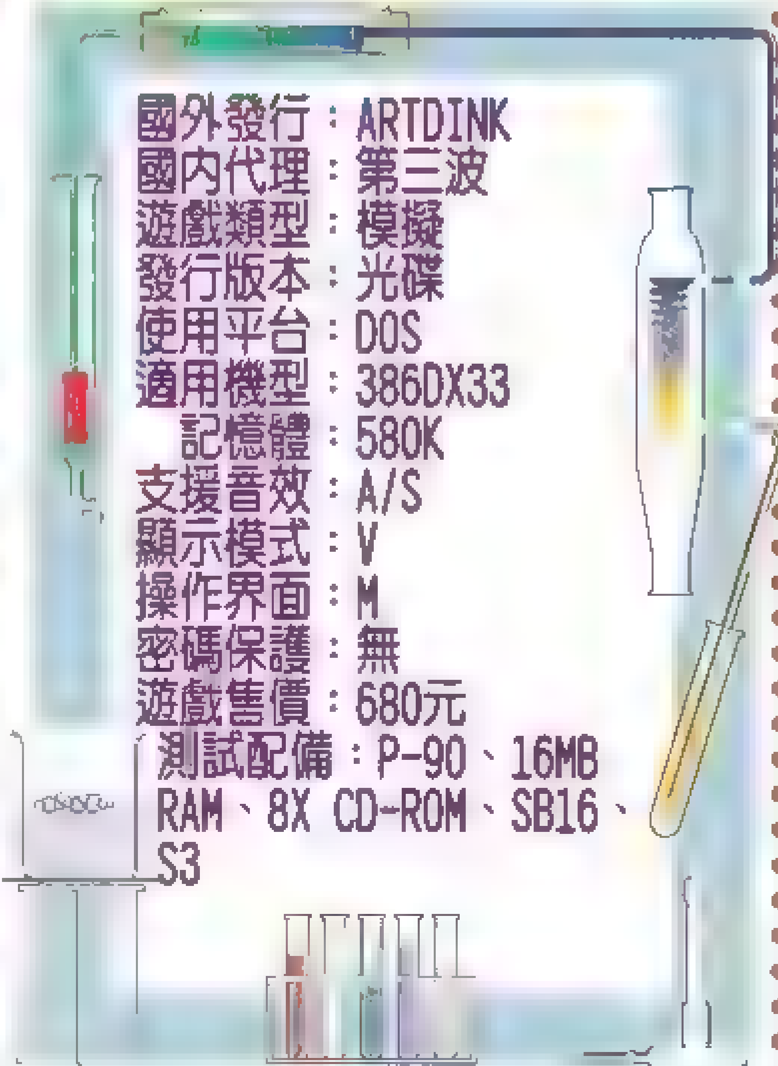
有磚塊，五種顏色不同，強度也有差別的磚塊，但是由於遊戲本身的限制，有些建築只能用特定顏色的磚塊（比如說：樓梯只能用黃色磚塊來建，而它不能用來蓋地板），而購買磚塊的價格是以高度來計算的，在高度一公尺的地方購買是60 POINT，而在高度五十公尺處購買就變成606 POINT，所以筆者建議最好最好是在較低的地方購買，然後派兩三個機器人搬上去，這樣也可以避免有些人沒事做。三、不良的設計：因為本遊戲還有計算負重量，當你建的越高，下面所承受的重量就越大，如果每層都只靠四根柱子撐的話，大概一百公尺左右就會被震垮。

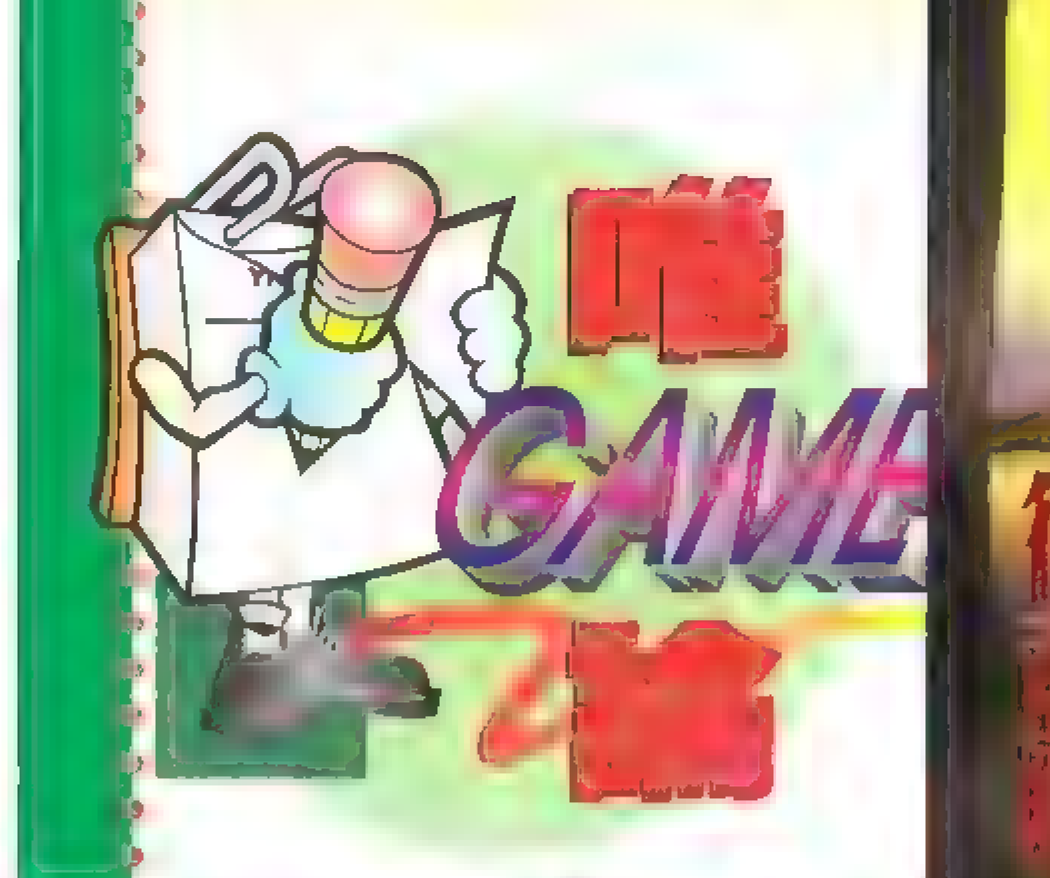
當各位玩家實際接觸到這個遊戲時，會立即發現一個問題，那就是：天啊！這些機器人的AI怎麼那麼笨，其實這也是製作公司的一大陰謀，本遊戲的機器人程式，除了每一道指令都有兩種以外，每一道都是可以修改的，而且在手冊中都寫得很明顯，所有的程式都是用C語言的語法寫的，甚至遊戲封盒中還送了一本MINIC的說明書，大概是負責遊戲設定的那位仁兄，覺得會玩這種類型遊戲的，本身應該都有一定程度的水準，所以想順便培養一下後輩吧！不過雖然有這種功能，製作群還是有考慮到類似筆者這種程式痴，所以AI笨歸笨，玩家還是有補救的方法，那就是可以將其中一兩隻設定成手動控制（筆者嚴重警告：不要超過三個，不然後果請自行負責），將一些需要精密作業或先行完成的工作做完，那樣的話，還是可以玩得很愉快，所以說呢，如果是這類型遊戲的初學者或為入門者，筆者是建議閣下可以摸摸看，如果你已經玩的快成精了的話，那就看你的決定了。





本文作者／宇宙海盜





英雄戰記

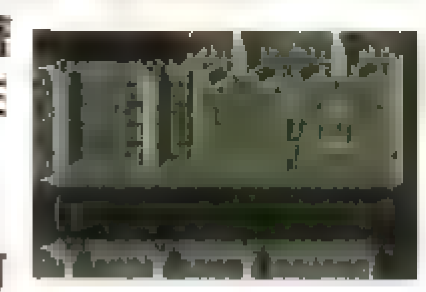
德[illegible]斯的邪念

過關高手

要到古儒村東南方的寶藏洞窟之前，須先取得馬德村的引導之燈才行，否則會遭遇永無止盡的迷宮；貝德村東南方的山寨裡頭有三間屋子，由右邊屋後時，留意屋子中間的巷道，隱約可看見後山山壁上有支細小的拉桿，它可以打開左方屋子裡的後門；當第一次登上雪山時，步上木製台階後勇敢的按一下空白鍵，那是纜車，不是斷橋…。

為了因應回復系法術與道具之不足，遇有隊員瀕臨陣亡邊緣時，別急著灌藥，先瞧瞧經驗值若何，要是離昇級所需的經驗值不遠，那就乘性讓該隊員死掉算了，因為戰鬥結束所獲得的經驗值，連陣亡的隊員也算數，等昇了級即可不藥而癒，又是一尾活龍了。

試著同時按住C、M、I三個鍵，一路上可避免遭到怪物的騷擾…可是，您如何昇級呢?!



85

由蘭特馬里奧、薩摩亞、美錫尼、波札和安達曼等五個大陸所構成的「那塔迪斯特」世界，因為人的權力慾望與野心作祟，導致這個充滿生機且和平共處的世界，一夕間哀鴻遍野，風雲變色。遊戲主角狄克由於背負身世的原罪，他必須踏遍五座大陸，尋訪守護各大陸的五顆聖石，俾恢復那塔迪斯特世界的昔日榮景。



乍看這樣的劇情大綱，玩家也許感受不出有何新意，其實還編排得頗為緊湊，尤其是上場的隊員竟多達十餘人，人來人往可謂目不暇給，頗能反映現實世界的無常。滿心期待新隊員加入的同時，也伴隨著舊隊員離去的無奈與感傷…草民不愧是性情中人，比較容易被感動…。

由對話裡不難洞悉人物的個性，惜因對話太過於簡短，就吸引玩者融入遊戲的效果而言，可能要打個折扣。草民以為，既然有如此的架構，如果在對話方面多下點佐料的話，當更能提昇遊戲的整體評價。

遊戲場景有大小地圖之分，於小地圖中可調整人物行走的速度，但一到了大地圖時則形同寸步。這大概是著眼於場景的比例考量吧？迷宮的部份較不為草民所喜，它簡略得有點聊備一格的味道，更連累草民少了畫地圖的稿酬…不過，有項創意倒是很值得欣賞。

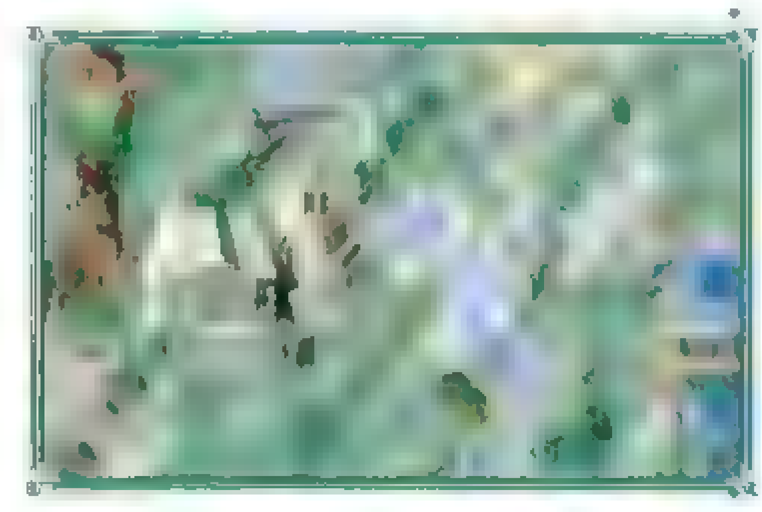
在安達曼大陸取得五把寶庫鑰匙後，回到艾亞法連城的寶庫時，玩家必須分別操控五名隊員



在五座大小不一的迷宮內「同時」找到鑰匙孔並插入鑰匙。這裡所謂的「同時」可不是開玩笑，而是遊戲會真的計時，只要有一人未於同一時間插入鑰匙，那就會前功盡棄。想必有不少玩家在這裡得重頭來過幾次才是。



這款遊戲最大的特色在於處處可見電視遊樂器慣見的特效，想必在設計時確是煞費一番苦心的。最顯而易見的是，人物行走時不再是規規矩矩的排成一列，隊伍會因地形和建物靈活地分散開來，這種手法顯得人物很有自主性。而在對話的呈現方式也很有新意，只要在一定範圍之內的NPC，玩家都可以任意選擇談話的對象，再也不必朝著消生人猛撞了－

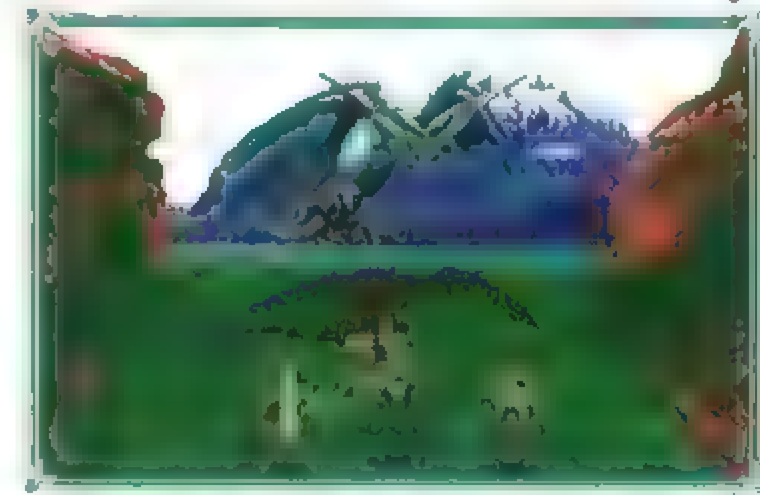


此外像雪地上稍縱即逝的腳印；紛飛的細雨和皚皚白雪；裊裊的炊煙和適切的光影處理；乃至於戰鬥時，背景所出現的飄動雲層；施展法術的影像扭曲特效等等皆甚可觀。甚至還得駕著破





冰戰車以第一人稱視角於雪地上奔馳…琳琅滿目的特殊效果，玩家很能夠體會出迥然不同的樂趣。這也傳達出遊戲的製作，的確是相用心的。



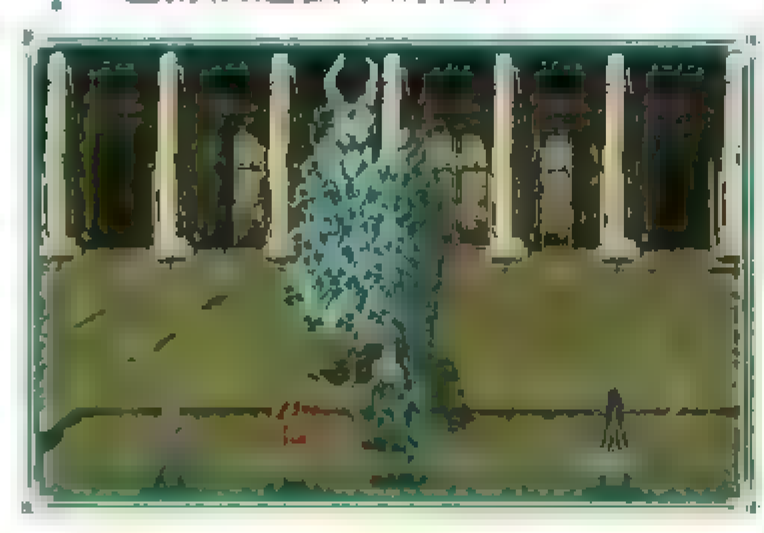
單就戰鬥而言，這款遊戲是頗具難度的。由於人物屬性設定得壁壘分明，要是裝備了非擅長的武器，雖然攻擊力稍有提昇，但卻相對喪失了咒文和神法的能力，玩家得好生衡量。加上能夠施用回復系法術的人物不多，而攜帶道具又有數量上的限制（最多五個），於是捉襟見肘的窘狀也就成了揮之不去的夢魘。

怪物的設計也具多樣性，牠們的存在已不再僅是提供玩家練功之用而已，怪物的法術攻擊，時常會導致草民有「肝膽俱裂」的痛楚。其中尤以會施「偷錢術」的怪物更讓草民恨得牙癢癢的，辛辛苦苦掙得的「皮肉錢」，就這麼轉手便宜了怪物，氣得草民忘了留意牠一回能偷多少？！

大概是為了彌補上述的切膚之痛，於是道具店裡又多了一樣有趣的設計，出售舊有裝備時可與店家討價還價，就像擲骰子一樣，手氣順的話還可賣出個好價錢。只要時機抓準了，這甚至成了彌補虧損的最佳生財之道。出賣家當居然會成為一種樂趣哩！

根據草民「側面」瞭解，這款遊戲的開發製作與後續測試已歷時三年，這樣的謹慎從事和負責的態度，很值得玩家給予肯定。若說遊戲有何缺失，安裝不易可能就是致命傷。由於進行安裝時，程式即進入保護模式，加上程式對於傳統記憶體的要求甚高，多方嘗試後改以最原始的磁片開機才順利的載入遊戲。這樣的安裝手續顯然是較不友善的，所幸遊戲內容的真材實料或可救下這項缺失。

音樂在這款遊戲裡的表現遠比音效處理來得出色，搭配不同的場景有曲風各異的樂曲，支支動聽，表現不俗。320×200的遊戲畫面則顯然有良莠不齊現象，有些場景色彩豐富、畫風細膩，而有的場景則顯得單調。總括說來，「英」片也堪稱近期國產角色扮演遊戲中的佳作。



本文作者／ALEX

設計公司：富國科技
發行公司：大嘉出版社
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX33
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：K
密碼保護：數字密碼
遊戲售價：780元
測試配備：P-166、32MB DRAM、AWE32、12X CD-ROM、S3





噴射戰鬥機III
加強會戰光碟

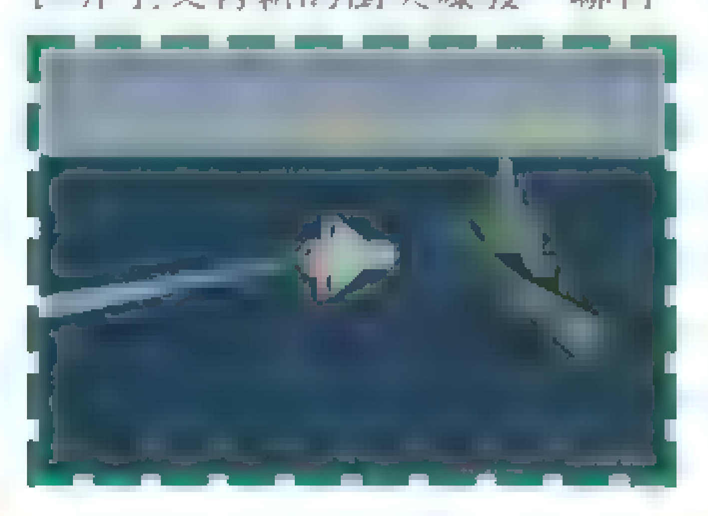
過關高手

《加強會戰光碟》中兩場戰役七十幾個任務，比起阿根廷、古巴戰役中的任務都要難的多。原因是敵機的AI有經過加強，變得更加聰明了（原先就已經很難纏了），然而僚機的AI卻是沒啥長進，在我消彼長之下，玩者的負擔當然加重。這似乎也是所有資料片的不成文規定，難度一定會超過原主程式。

不過身為萬物之靈的人類當然不會敗在一台死的電腦的固定程式之下，通常我會利用《加強會戰光碟》中的最大優點－也就是地形（這也是它的最大弱點）。以自創突襲戰法接戰：先以地形迴避，地貌追蹤欺近目標，然後實施低空穿越突攻其不備。千萬不要大剌剌的直線衝入敵陣之中，這無異是飛蛾撲火，自取滅亡。不要因為這是遊戲可以重來就掉以輕心，凡事以認真的態度對待，成功的機會必然大增。小小心得，供您參考。


88

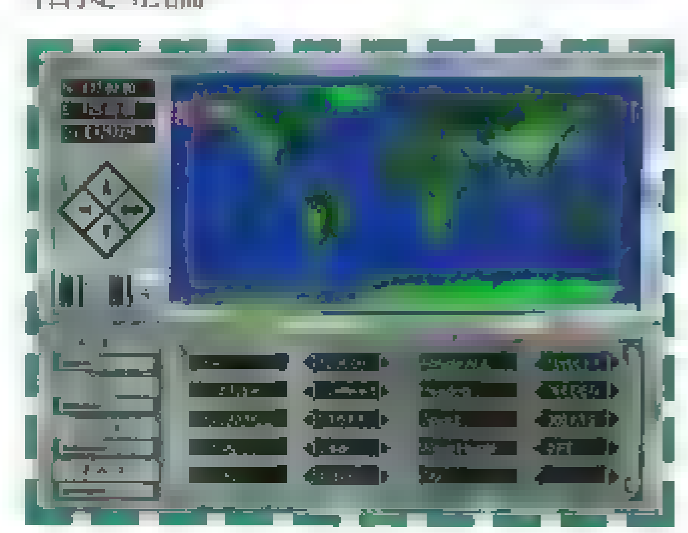
想到身為一個聯合國精英特遣部隊的頂尖飛行員還真是命苦，在歷經《噴射戰鬥機III》中古巴及阿根廷戰役的數十場艱苦任務後，好不容易才鬆一口氣，沒想到和平是如此的短暫，世界上又有新的衝突爆發，聯合



國快速佈署部隊又重回《噴射戰鬥機III》的世界來了。這就是《噴射戰鬥機III－加強會戰光碟》，在主程式問世不到三個月之後又立即推出的新資料片。

這片《加強會戰光碟》新增了兩場戰役，總計七十幾個任務，第一場戰役是為平息美俄之間的阿拉斯加領土爭議，於白令海峽地區執行的蘇華德鬼魂作戰（Operation Seward's Ghost）。另一場則是在東亞地區的屠龍作戰（Operation Dragonslyer），目的是解決中國依據前清版圖向韓、俄要回失土的爭議（屠龍的“龍”，當然是指“阿共仔”，這樣打起來才爽快嘛！絕不是指台灣這條小龍，像我這種忠貞愛國的人是絕對不會對中華民國空軍開火的…）。

此外，《加強會戰光碟》在原有的古巴、智利、阿根廷三百萬平方英哩的精確地形之外，新增了阿拉斯加、韓國、日本及俄國東部等地區（就是沒有台灣，真氣人！）共五百萬平方英哩的新場景，可以讓您自由飛翔。總計八百萬平方英哩的開闊地形，大的讓您開足後燃器，都要飛上好幾個小時，才能欣賞得完。這地形之大，到目前為止還找不到任何一套飛行模擬遊戲可以跟它相提並論。

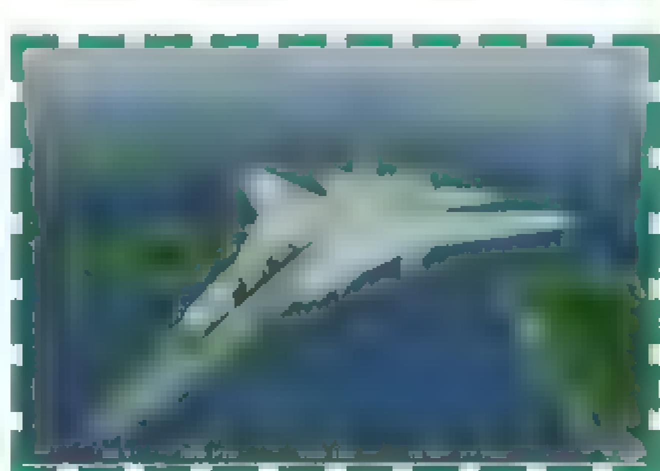


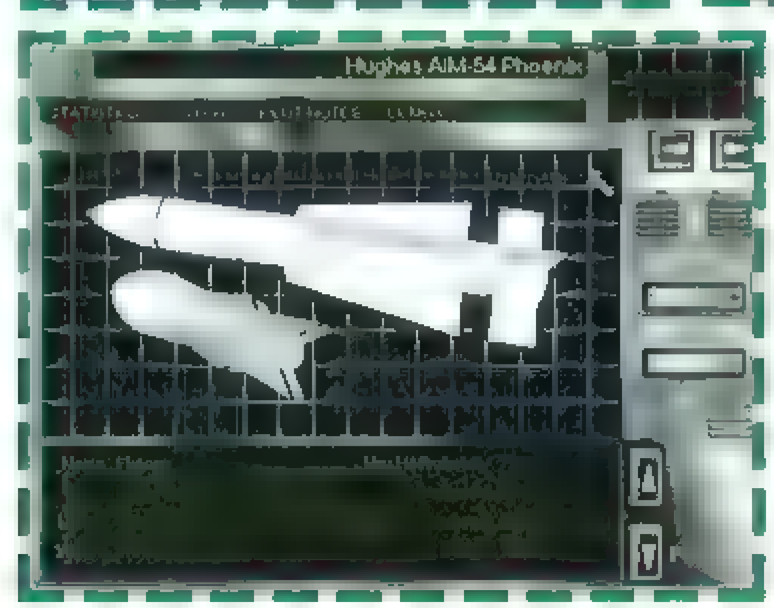
最重要的是，這片《加強會戰光碟》名副其實的"加強"了主程式的許多功能，不只是添加任務和地形資料而已，並從1.22

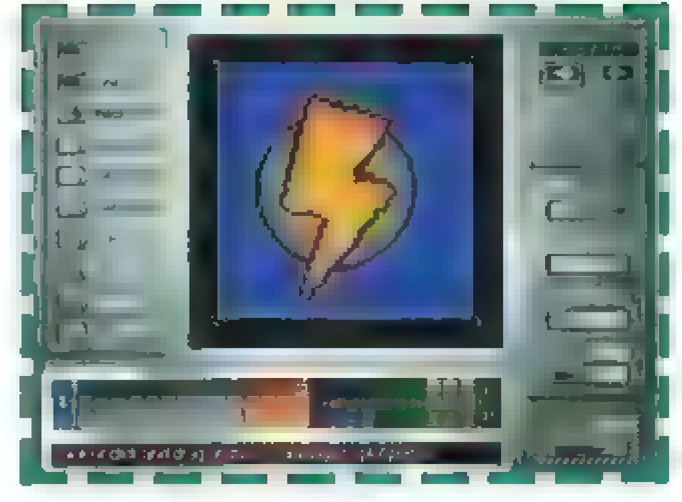


版提升到1.35版，而且很多功能是前1.28版修正程式所沒有的：原先在飛行中沒有的音樂，現在有了；作戰室也變得漂亮多了；飛行中畫面的流暢度也大有提升；遊戲選單中的字體變得更加清晰；搖桿校正介面更是大幅翻新，若您使用跟筆者一樣的「推力大師」搖桿（THRUSTMASTER），程式更增加了以節流閥控制後燃器的功能，相當好用。

另外手動鎖定目標的功能也做得更好，可以鎖定不在任務計劃中的目標；任務簡報中的主要目標和可能的威脅也增加了圖片顯示，不再是純文字，整個任務簡報顯得更加的明確和多媒體化；而最最重要的是這片《加強

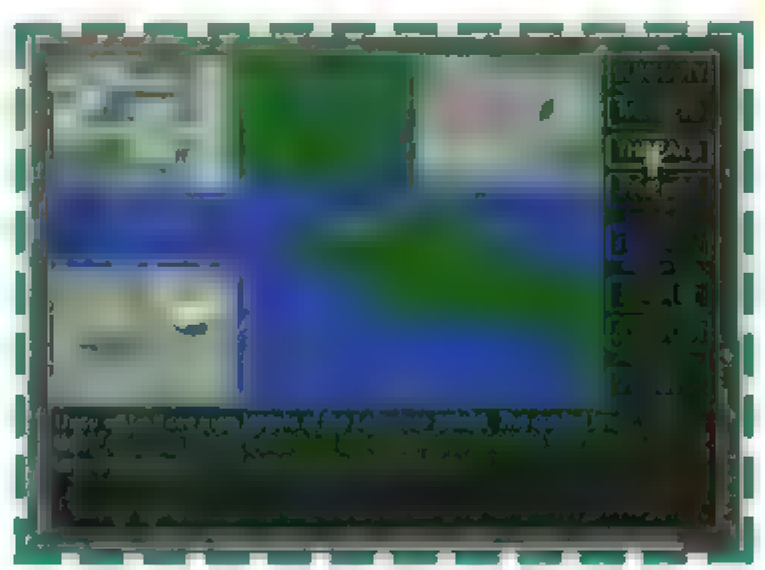






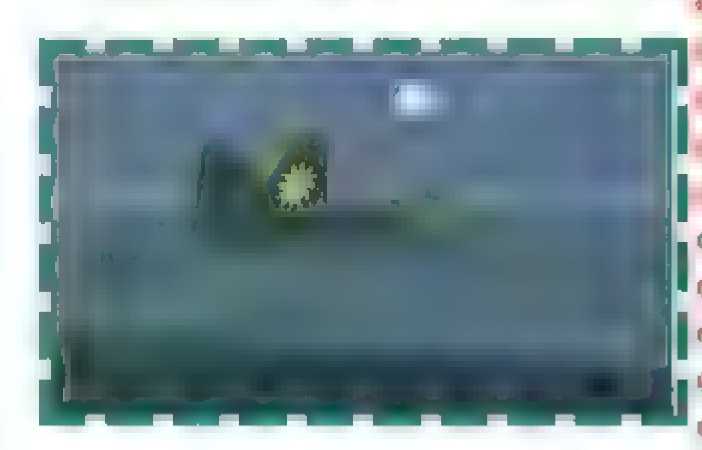
會戰光碟》加入了原先承諾要在《噴射戰鬥機III》出現的F-14雄貓戰鬥機，更不得了的是該機擁有目前世界上最長射程的空對空飛彈：AIM-54鳳凰飛彈，使得《噴射戰鬥機III》的火力更為強大。這種超長程飛彈的射程超過130公里，速度可以高達四馬赫，而且命中率極高，可以在大老遠就發射，然後溜之大吉，而敵機在死前都還搞不清楚飛彈是從哪冒出來的！不過這種飛彈造價一顆就要一百萬美元（兩千七百萬台幣耶！），可得省點用，不然射一顆，一棟陽明山上的高級別墅就泡湯了！

另外，在任務方面，《加強會戰光碟》所新增的任務種類跟原主程式內的任務一樣變化多端，各種對空、對地攻擊無所不有，尤其有一兩個特殊任務更是出奇的刁難，例如有一個保護阿



拉斯加輸油管的任務，非得一路點著後燃器飛去，並以迅雷不及掩耳的速度解決四架敵機，才能完成任務（當我是超人啊！）；另外一個任務是要您去攻擊一座四周有防空火炮和地對空飛彈所防護的中共廣播電台，更絕的是空中有六架米格廿九和蘇凱廿七等著您去送死。還好筆者有招無敵密技（從銀河飛將中學來的），才順利完成任務。

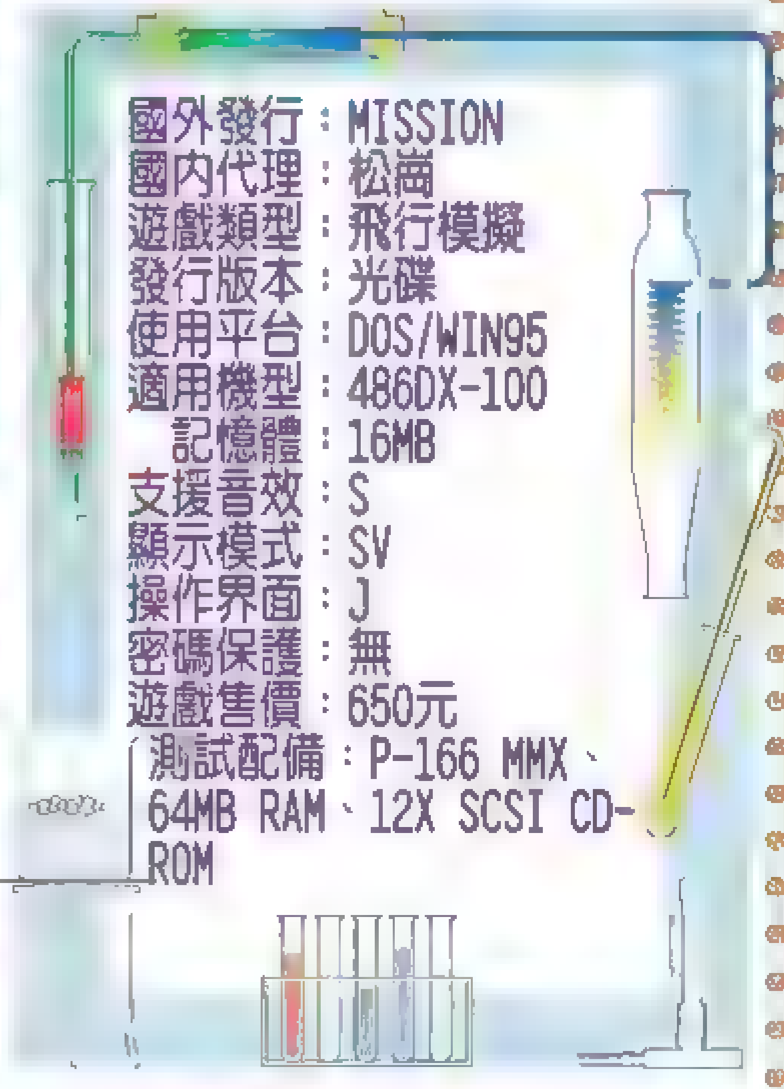
最後，有點令人失望的是：《加強會戰光碟》還是沒有支援3D加速卡，也沒支援最近紅透半邊天的MMX CPU，而幾乎已成為所有飛行模擬遊戲標準配備的多人連線作戰功能也付之闕如，實



在有點可惜。不過新增炫麗又遼闊的地形景觀和數十個充滿挑戰性的任務，還是足夠讓飛行迷們高高興興的玩上好一陣子。



本文作者／賴福鑫





過關高手

在最後特快車中最重要的就是時間了。所有的事件都是以時間來觸發，所以要是你沒有在某個時候到達某處，你可以會遺漏一些重要對話或碰上一些重要的人。而只要你能夠帶走的任何東西都把它帶走吧！當你身上帶有某物件，而又因為劇情需要時，遊戲會自動使用該物件（比如說談話時順便交給對方等…），所以不用擔心。重要的是要多多在車上晃晃，多多和別人交談，最好也能偷聽別人的悄悄話，絕對不要放過任何能夠得到情報的機會。萬一你覺得可能漏掉某些訊息，沒關係，將蛋鐘的時間往前調到適當的時候就可以避免遺漏重要訊息了！還有，由於遊戲中對話訊息幾乎都只有語音（除了德文、俄文有字幕之外），所以一副清晰的喇叭及專心的耳朵是必要的。



84

剛接到「東方特快車」時就覺得這個遊戲給筆者一種特別的感覺。它是一個冒險遊戲，而且是一個接近真實世界的冒險遊戲。原來東方特快車就是由「波斯王子」（還記得這個動作遊戲經典嗎？）的製作人Jorden Mechner再次的作品。而這也不負他本人的名聲，「東方特快車」是一個充滿懸疑、陰謀、傳奇且兼具深度及特色的冒險遊戲。

你扮演的是一位美國的年輕醫生羅伯特凱斯（Robert Cath），收到一封由好友泰勒衛特尼（Tyler Whitney）所寄出的一封緊急信函，要你到東方特快車（Orient Express）上和他見面。等到你上了火車到了他的車廂時才發現你的好友被謀殺了！泰勒臥於血泊中斷氣身亡，這時你感到你已經陷入危險中了。在這火車上到底是單純的殺人事件，或者是這只是一場國際陰謀的開端？一切充滿疑雲，你必須在火車到達君士坦丁堡（土耳其伊斯坦堡舊稱，東羅馬帝國首都）前將所有的疑雲解開。

在東方特快車中你可以感覺到前所未有的真實感，雖然他的人物角色是以卡通繪畫的形式表現輔以真實的立體背景。在東方特快車中加入了一個現實世界最重要的因素-時間。這裡可不是一個沒有時間的遊戲世界，遊戲再也不會等你慢慢思考、慢慢敖。相反

的時間就像是火車一般向前駛去不再回頭與停止。這下你必須追著時間跑了，即使你坐在包廂中發呆、與人交談、在火車中穿梭，時間都在流動。這表示一件事，在這車上的每一個人都會做他們自己該做的事，而不會等待羅伯特凱斯的任何動作。你必須在適當的時間做適當的事情、說適當的話，否則你就會錯過許多破解疑團的機會。雖然這很殘酷，但這就是事實，幸好遊戲提供了一個類似錄影帶的功能，你可以將蛋鐘往回撥到你想重完或想改變的地方，回撥時間的功能不是以事件為單位，而是以時間為單位。也就是說你可以往回撥五分鐘、十分鐘、一小時等，這樣以免玩者漏掉重要對話或重要事件。



整部遊戲幾乎所有的時間都是在火車上發生，而且發生的劇情被設定在第一次世界大戰的前夕，西元1914年的歐洲一列長程火車上。「東方特快車」在場景上相當的講究，不管是車站車廂內部都參考真正的實物加以繪製。在歐洲的火車車廂中，充滿了一種高貴典雅的感覺，車廂內的這種布景全部都用光製作軟體來製作一個接近真實的背景，可以說是幾乎跟真實的東方特快車車廂內部一模一樣，只要你看過東方特快車的原圖片，你就會發現製作小組花在場景的苦心。而在你對車內精緻的畫面讚嘆不已時，在車廂走動時記得留意周邊乘客的談話，他們也是你隔壁桌的客人、或者是雙方的閒談、甚至從房門內傳來的談話內容，都是你解開這個謎團的最好線索。凱斯除了英文之外，他也同時聽的懂俄文及法文，所以當有人使用這兩種語言時，螢幕上會出現適合的英文翻譯句，協助瞭解劇情的發展。



由於是英語系的國家又用了全程語音，對國內的玩家來說可能有點吃力，雖然俄文德文有字幕，可是英文就沒有了，這時可能就替要讀者練練聽力了！不過人物之間的對話相當的棒，除了凱斯與其他角色對話之外，還有人們的閒談、房間內的密語等等，都很像我們生活時的狀況，你想聽到別人的交談就得站近點，故意站在別人房門前看著窗外就可以聽到房間內的談話。有時甚至會混雜不同人的對話在內。而在各角色的配音都有一種特殊的節奏感，且音調清晰讓人覺得十分悅耳。當然啦！除了語音之外也得有一些音樂吧？火車在行駛時的轟隆轟隆的背景聲音當然少不了，由於在車廂內所以這種聲音被悶成小小背景噪音，要是你將車窗打開，就可以感受到火車怒吼的聲音。一般的時候是沒有背景音樂的，幾乎都是安安靜靜除了火車行駛聲之外，要是出現什麼特殊事件之外，才會有背景音樂但通常持續不久，不過有時忽然畫面一切，音樂一出來會讓你嚇一跳就是了！

在火車上有時有會碰上小小的戰鬥場面，玩者要做的只是閃避對方的攻擊趁時攻擊對方，一開始拼命閃躲，當游標變成拳頭



或手掌時在對方身上點一下就可以攻擊。有關這部份的動作場面，不過筆者覺得這部份是多此一舉啦！因為當你熟悉攻擊模式之後，就非常簡單隨便都可以制伏對方。萬一凱斯不幸被殺死了，可以將蛋鐘的往回調整到幾分鐘前再一次開始戰鬥。蛋鐘同時也可以讓你回轉到之前歷經的各種時刻，去聽漏掉的對話或漏掉的事件。還記得嗎？東方特快車不是以事件觸發，而是以時間來觸發事件，所以時間一到事件自然發生，不管你在不在場。不過這也帶出一個小小的壞處，當你完成了一些事件之後，你得等到某一個事件發生的時間才行。如果你想體驗不同風格的冒險遊戲，試試看「東方特快車」讓你自己陷入一場國際陰謀中吧！

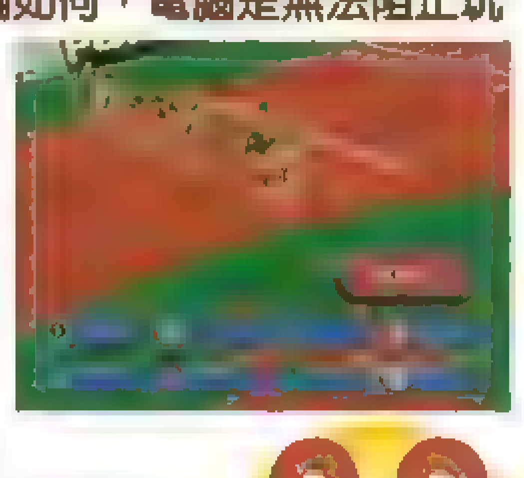
本文作者／俞伯翰

國外發行	Broderbund
國內代理	憶弘
遊戲類型	冒險
發行版本	光碟版
使用平台	WIN95/DOS
適用機型	486DX-66
記憶體	8MB
支援音效	SB
顯示模式	SV
操作界面	M
密碼保護	無
遊戲售價	1200元
測試配備	P-166、48MB RAM、SB16、8X CD-ROM



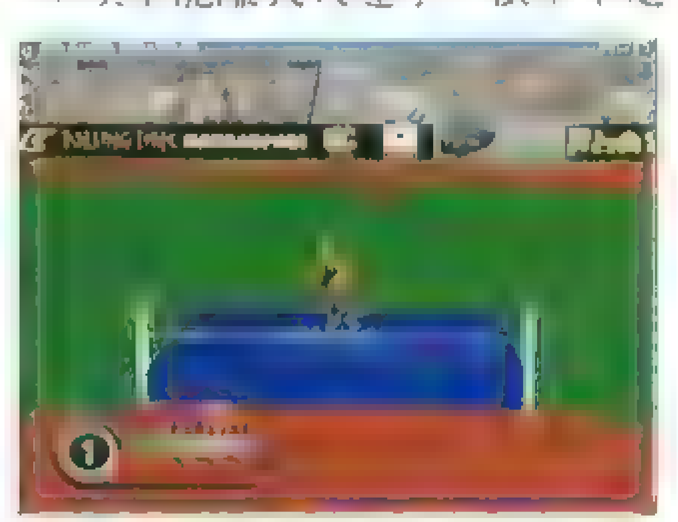
過關高手

有了屬性的設計，遊戲理應更接近真實了吧？不過當你熟悉了它之後會發現，好像並不是那樣。屬性値對比賽的成績影響實在是太大了，舉個例子來說，如果選手的速度値滿檔，玩者只要隨便敲敲鍵盤就能破世界紀錄，這眞是太不像話了嘛！十項全能的運動員好像從來沒有人可以在單項打破世界紀錄，但在遊戲裡就輕易而舉，而且不只是一項，還可以同時打破一百公尺、百一高欄和跳遠的世界紀錄；也能同時刷新三鐵的世界紀錄：這怎麼能叫人相信？唯一比較合理的地方是這兩者不可能同時出現，因為你跑得快就一定擲不遠；丟得遠就多半跑得慢；但無論如何，電腦是無法阻止玩者贏得最後勝利的。



83

不曉得你對「十項全能」有甚麼看法：是一項比耐力、體力和速度的競賽？是向人類的體能極限挑戰？還是只記得楊傳廣？不管你抱持何種態度，但筆者相信玩家心裡都想說：「十項全能離我太遠了，根本不是我能接觸，因為要會跑、會跳、會擲，更要撐竿跳，絕不是普通人可以參與的。」十項全能就好像高爾夫球一樣，只能是少數人的運動了。



田徑場上的運動遊戲，一向都不是電腦運動遊戲上的大宗；但雖云小道，卻也頗為可觀，如果你不善忘的話，「決戰劉易士」、「夏季運動會」等也曾在電腦上和玩家比過高低。若再加上不曾在台灣上市的「BRUCE JENNER'S WORLD CLASS DECATHLON」（世界級十項全能）、「亞特蘭大奧運」等，也算得上是熱鬧。骨灰級的玩家更是忘不了「蘋果」時代的「奧運十項全能」吧？現在，由電視遊戲器轉戰電腦上的3DO，也出了一款全新的「十項全能」遊戲，更為運動遊戲的陣營盡了一份力量。

蘋果時代的十項全能，當然只是2D遊戲，在那時候3D遊戲根本只是個夢想；但現代的十項全能，拜電腦運算速度大幅的提升，不往3D的路上走倒會讓人覺得奇怪。不過要3D嘛，沒有像樣的電腦可是跑不動的啊！本遊戲號稱可以在486DX-66上跑，不過筆者的電腦是P-120外加32MB的記憶體，在高解析度的情況下還是感覺不太順。當然囉！你不介意顆粒相粗的話，用低解析度來跑的確會很流暢。本遊戲必須要在WINDOWS 95系統下才能玩，所以還在用486的玩者應該比較少吧？

由於是WINDWOS 95下的遊



戲，安裝非常容易，只要把光碟放進光碟機然後照著畫面指示就可輕易完成。可能是因為3DO曾經有製作遊樂器軟體的經驗吧！遊戲的操控更是簡單，完全不用看說明書也可輕鬆上手。不管是



用鍵盤或是搖桿，都只用一個按鍵就能完成遊戲。操控方式脫離不了傳統田徑運動的按鍵模式，就是以兩個按鍵來模擬人的兩支腳，另外一個按鍵則控制擲、跳、跨或撐等動作，只要你按鍵的頻率高、兩根手指頭的動作夠協調、又能抓準時機按第三個按鍵，遊戲的操控應該難不到你吧？筆者認為用鍵盤或搖桿都算順手，但用鍵盤稍嫌吵了點，除非你用的是無聲高級鍵盤，但這類遊戲會不會讓鍵盤早夭筆者就不得而知了，但鍵盤敲多了總是容易出毛病的。

閒話少說，開始進入遊戲

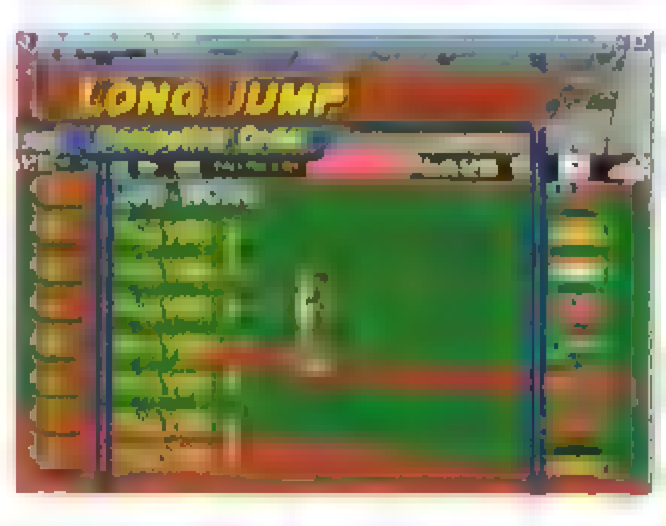


了，在比賽之前玩者可以自由挑選並操控一到八位運動員，除了可以給他取名字、變更頭髮和膚色，還可以為他選一個代表國家，不只可以看到旗幟飄揚，更可以聽到國歌演奏；最令筆者感動的是中華民國赫然在其中，仔細看清楚，國旗下寫的是ROC而不是TAI；仔細聽清楚，奏的可



是國歌而不是國旗歌；雖然帶點搖滾的國歌聽起來不太順耳，但在外國人秉持大公無私、政治不干預運動的偉大精神感召下，你還會在乎嗎？比賽中奮勇爭先吧！因為每贏得一個單項，充滿動感的國歌又會在會場中奏起……

遊戲的畫面在高解析度模式之下令人滿意，運動員的動作描繪細膩，美中不足的是如果電腦速度不夠，遊戲會有跳格的情形出現，運動員的動作變得不連貫，在某些需要抓準出手時機的



項目像是跳遠、標槍、撐竿跳等，一不小心就會犯規，因此往往要提早出手，使得這些項目想拿高分不太容易。

你自認手指的協調性和按鍵速度無人可比嗎？縱使如此也不見得就能贏過電腦，因為遊戲裡為運動員設計了三種屬性，分別是速度、耐力和力量；遊戲開始前你可以用亂數設定運動員的各種屬性，據筆者反覆測試的結果，這三種屬性是有一個總和的數值的，那就是說這三種屬性不可能同時都很強，你可以選擇三種屬性都很平均，或者是某一種屬性特別高，其他的自然就會很低。這三種屬性對比賽成績有很大的影響，如果速度值夠高，一百公尺短跑和百十高欄都能健步如飛，跳遠更是像插了翅膀一般，破世界紀錄稀鬆平常；耐力值對於四百公尺和一千五百公尺賽跑有決定性的影響；而力量值自然和三鐵以及撐竿跳等需要強壯臂力的項目有關。加入了屬性值，倒讓人覺得有那麼一點養成遊戲的味道，不過這可不是甚麼創新設計，上面提到的「世界級十項全能」，運動員的屬性就有五項之多。

遊戲的真實性不足，使得耐玩度大大減低，隨隨便便就能奪得金牌，筆者玩了一兩次就不太想碰它了。但是看在國旗和國歌的份上，還是推薦給那些有強烈愛國心的運動迷，畢竟在國際性的大型比賽裡已不大可能再看到我國的國旗、聽到我國的國歌了。



本文作者／小天

國外發行：STUDIO 3DO
國內代理：美商德福
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：486DX66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：K/J/G
密碼保護：無
遊戲售價：500元
測試配備：P-120、32MB RAM、S3、6XCD-ROM、ESS

唯GAME論



PGA高爾夫

過關高手

怎麼樣才能打得好呢？大概也沒有什麼訣竅啦！重要的就是善用遊戲中的暫停功能，和朋友來個場外分紅賽（這當然是開玩笑的啦！不過有壓力會讓人蹦出潛力來），幾個要注意的地方就是風向的問題，如果你會速算的話就更好了，大致的偏移量要能算得出來，還有擊球點要抓準一點，遊戲提供的預設點功能相當好用，不但可以大約測知落點，也可以讓你選用適當的球桿，力道的多寡也要注意一點，再來就是果嶺上的推桿了，要注意一下果嶺的傾斜方向和角度、距離遠近，以便決定施力的力道，一般來說只要你的手不會因為緊張出汗讓滑鼠short或是抖個不停讓遊戲誤判的話，要進洞的話也不是什麼難事啦！加油喔！



85

高爾夫球向來是有錢有閒人的運動，光是看某位政壇重量級人物為了一張球證（少說也要三十萬台幣），可以甘犯眾怒地說出這是人家送給我的為什麼要放棄，在國內接二連三發生重大刑事案件的同時，還神情愉悅地敲著小白球笑傲球場，面對外界的指責還可以說出，某人也君亦人也，何為可樂而獨外於某？之類令人啼笑皆非的話，大概就可以知道說這小小的白球有多大的吸引力了，這款由EA SPORTS推出的PGA高爾夫球公開賽（以下簡稱為PGA）已經是這



個系列的第三個版本了，延用了'96年以來的系統介面，雖然沒有太大的變化，但是表現依舊不俗，主要的競爭者像是名流高爾夫和傑克大師等也都有著相當類似的介面，尤其是名流高爾夫386是第一個引入真實貼圖的高球遊戲，也是多視窗視角的先驅，對PGA系列影響相當地大，不過PGA系列這個後起之秀對前輩可是戰戰兢兢的，一點也不敢鬆懈，今年推出的專業版已經完全以WIN95為平台，憑藉著以往打下的基礎，吸引更多只能站在高球用品店前面徘徊的人們，登堂入室地來一場草地之旅。

高爾夫球有什麼特別呢？從最早的椰子纖維到今日的羊毛、尼龍線，在高爾夫球外面一個個凹下的坑，很多人都會很好奇，為什麼木桿會打的比鐵桿遠？事實上這當中是有許多道理在的，高爾夫球表面的坑可以讓球在飛行過程中降低風所造成的影響，而木桿和鐵桿的問題則是體積的關係，如果要用木桿來挖起掉進沙坑的球，扁平且較大的木桿不但有阻力，也容易傷到切面，相反地，要以鐵桿揮長距離的球，如果沒有很好的救護員在旁邊，想必是您自個懂得如何接回脫臼的手，這也就是為什麼可憐的桿弟老是得背著一大袋的球桿跟在球員後面的原因了，每支球桿都有不同的用處，在遊戲中桿弟也得遵守遊戲規則，能帶多少支球桿和要帶那些球桿是由玩



家來決定的，有經驗的桿弟會幫你選擇適用的球桿。

在PGA中增加了許多前代所沒有的人物，玩家可以使用這些遊戲設定好的人物上場揮桿，除了幫他改名換姓之外是無法自行創造人物的，這些預設好的人物則有幾項隱藏屬性，除了使用的球桿可以更動之外，人物的力道、揮桿速度、運氣、準確度等等都已經預設好了，所以選擇一個順手的選手是很重要的事，一



般來說黑人選手的爆發力強，出手快能揮出較遠的距離，原本需要三桿才能上果嶺的球，可能只要兩桿就Ok了，但是相對的準確度及控制上來說就比較困難，如果是對上電腦對手的話，這些選手的特性是很容易就可以觀察出來的，這也是單機時相當有趣的對戰方式。

電腦對手出槌的機率和所選的對手以及級別有關，除了正式的巡迴賽制外還有單洞先取的獎金制、前八和後八洞制、十六洞制以及網路連線等方式，在巡迴賽中也可以設定回合數，如果第一輪打得不好，可以在往後的比



賽中幺回來，在遊戲包裝中的兩片光碟也提供了包括Bay Hill、Pebble Beach等二處競賽場地，同時也都有各場地的簡短VCR介



紹，配合著相當清晰的語音，讓玩家對球場有更多的瞭解，筆者覺得Bay Hill是個不錯的球場，風景秀麗是不在話下，球場的難度在第八洞之後很有挑戰性，筆者是栽在這裡啦！哈哈！

高爾夫球遊戲的賣點多數時候是擺在真實取景上的，而且對於一砂一石、一草一木都不苟且，所以在遊戲中的球場強調的是真實重現，特別是在果嶺部份，其它的地方高度可能不是那麼地重要，頂多是樹、風、長草、沙坑、水池、山丘之類的阻障，可是在果嶺上凹凹凸凸的變化才是最大考驗，學高爾夫球一個是能打得遠、一個是要推得準，而影響的要素除了球員本身之外，就是風向和地面平坦度了，這一點在PGA中做得還不錯，而且也給玩家相當便利的工具，可以增開不同視角的小視窗做為輔助，格線模式更提供了準確的位向概念。看到這裡你可能會覺得說這個遊戲吸引人，是不是很容易上手呢？當然，你只要有一隻滑鼠，懂得按第一下滑鼠左鍵是施力，第二下是擊出，控制好擊球的力道和準度就可以輕鬆地加入了。

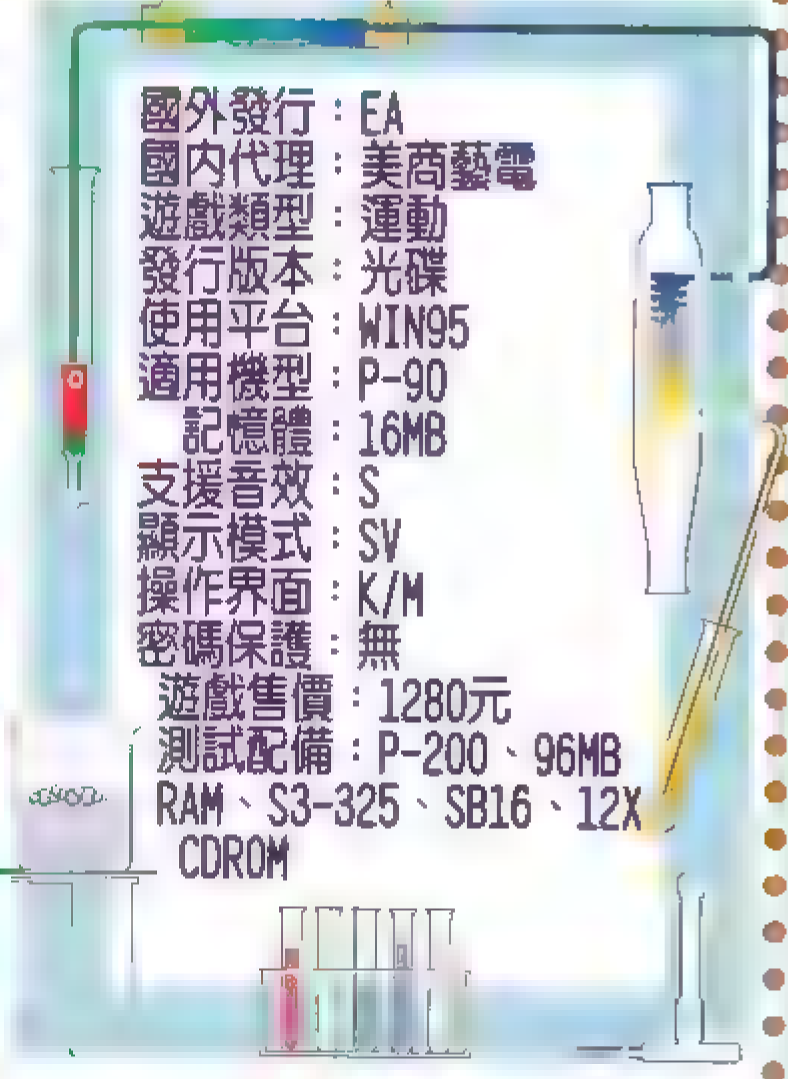
遊戲採用現下高球遊戲通用的兩次擊球系統，第一下是決定



打球的力道，再來是控制球桿擊球的位置，採用看起來像是數位轉速表的介面是為了配合揮桿的動作，球桿舉得越高力道越大，在底端則是球的位置，偏左偏右會造成旋球的效果，在遇上大樹或水池的時候可以派上用場，但是大多數時候還是以直球為主，如果要打得遠還是得打中正中心才成，這個系統在保齡球遊戲中也有用到，而且很適合乎人體運動模式的，事實上棒球遊戲應該也可以用，有些大型機台上有小球棒就是了，如果改成圖形介面，PC上也可以有這種效果，籃球的罰球也可以用這個系統。

除此之外遊戲的輔助功能也相當體貼玩家，像預定的球點會出現黃色的飛行路線，判斷是否會遇到障礙－出現紅色），廣野視角的切換、球場鳥瞰、多重視角視窗等等，都是相當不錯的設計，逗趣而真實的人物動作搭配語音和音效的演出，雖然出現的機會不多，卻也帶來了相當不錯的效果！

本文作者／RXZ



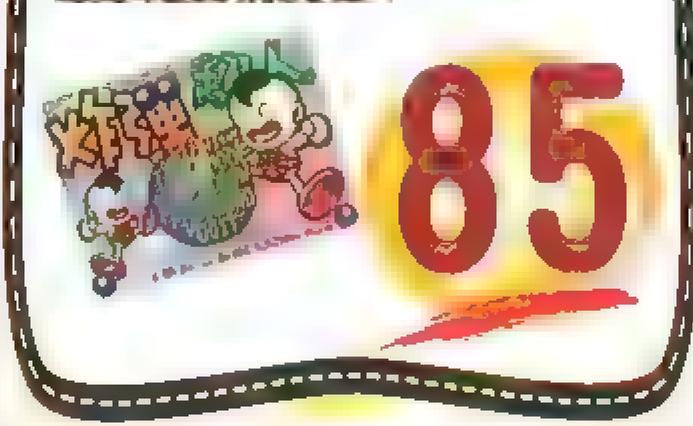
國外發行：EA
國內代理：美商藝電
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-90
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：1280元
測試配備：P-200、96MB RAM、S3-325、SB16、12X CDROM



過關高手

炸彈超人可供選擇的主角人數一共有六人，每位主角無論是在行走速度與炸彈威力上面都有所差異，有的主角還擁有可踢或可拿炸彈的特性，因此玩家在選擇的時候一定要好好加以衡量一番。另外，想辦法取得越多的道具當然越好，不過要特別注意的是，有的道具是有時間限制的，有的道具可能因為太好用而讓玩家降低警戒心。

最後筆者要提醒玩家們的，就是每個敵人都有著不同的攻擊特性與移動方式，包括各大把關頭目也是一樣，所以玩家們千萬要注意這些敵人的模式才行，能夠在遊戲開始之前詳細閱讀說明書上面的簡介是最好不過的。對了！萬一不幸地全數陣亡的話，別忘記要把過關密碼給抄下來喔！這樣子下次就不用再辛苦地從頭來過了，不過要注意的是，使用過關密碼之後的主角狀態可是最原始的情況喔！

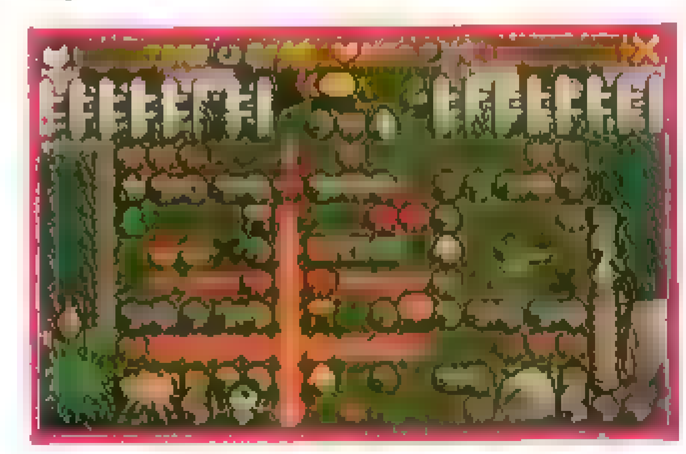


這塊大地原本是一片詳和樂利的景象，但是由於突而其來的事件，使得一切不再美好如昔。一座本來久無人跡的歷史悠久之古堡，由於被大魔王給選擇當做堡壘的根據地，一股莫名陰森的氣氛因而開始向外圍蔓延開來。小春子與福芸芸是最佳的青梅竹馬拍檔，眼看著自己成長的世界變得如此混亂，當然沒有辦法坐視不管，其他四位來自各地的選手們也早就做好了準備，一齊朝向最後的古堡禁地挑戰。



而這款國人最新的自製作品，雖然遊戲的構想是從Hudson公司的轟炸超人演變而來，不過卻又處處可以發覺向本尊挑戰的不小野心。從一開始的公司商標視覺展示之更換，再到精心繪製且流暢無比的片頭動畫，最後再加上遊戲整體帶給玩家的那種節奏明快之感受，再再都不得不讓筆者體會到製作公司對於這款遊戲的重視程度。

炸彈超人巧妙地運用了VGA與SVGA兩種不同的解析度，讓玩家有種相當新鮮的感覺，雖然可能基於整體畫面捲動與流暢的考量，遊戲關卡的畫面還是採用了傳統的VGA畫面，不過一些較爲靜態的過場畫面就採用了SVGA來顯示，像關卡地圖的畫面就是一例。



既使遊戲的畫面只使用了VGA顯示，可是卻不代表著整個關卡的設計或是繪製就有偷工減料的嫌疑，玩家一樣可以體會到製作小組在安排這些關卡的用心與巧思。無論是主角們本身逗趣的動作，或者是敵人千奇百怪的移動或攻擊方式，甚至是每個小關卡之氣氛塑造，炸彈超人都表現得非常傑出。

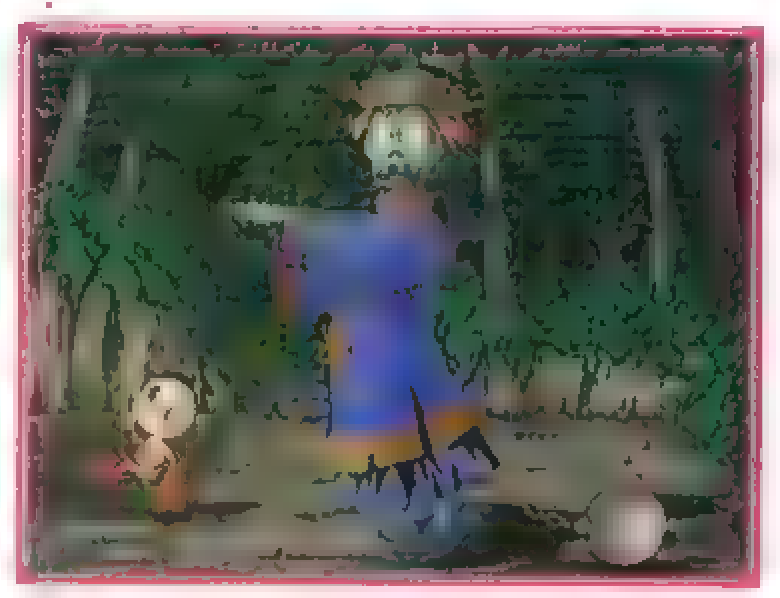
由於遊戲屬於光碟版本，炸彈超人便非常有效地利用了高容量的特性，遊戲裡頭的所有音樂



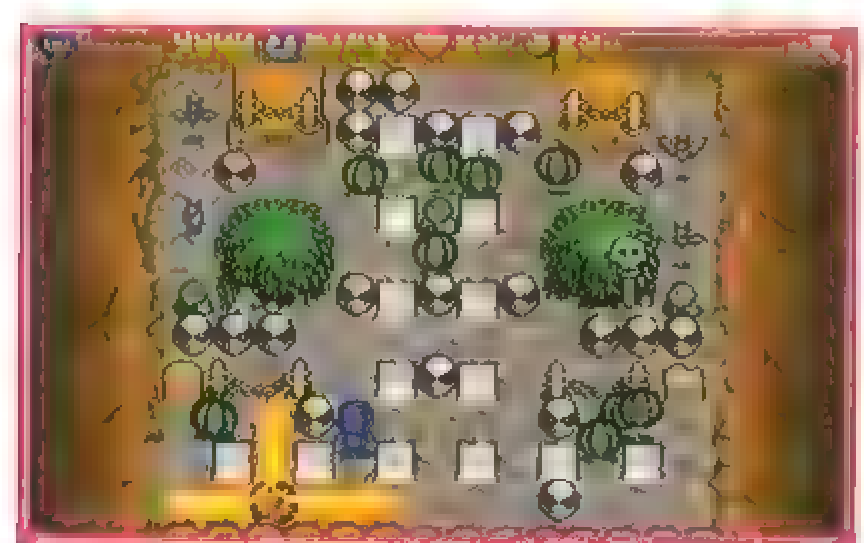
全部都使用CL音軌直接輸出，撇開音質品質之高不講，這些樂曲無論是在編曲或是本身的寫作方面，都相當符合了遊戲應有的愉悅卻又不失緊張之氣氛。在音效的表現方面，炸彈超人也善用了聲霸卡的功能，各種不同的音效之效果之佳實屬難得一聽，筆者覺得比較可惜的是，製作小組並沒有加入太多的語音效果在裡頭，要不然就會使得整款遊戲的娛樂性更為提高不少。

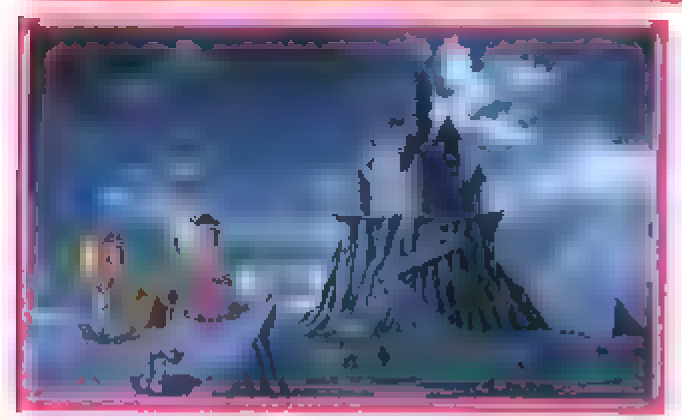
至於在遊戲的操作方面，就傳統的動作射擊遊戲來說，個人電腦的鍵盤實在是不太適合用來遊玩，不過由於炸彈超人的操作比較簡單，沒有太多過於複雜的組合鍵設計，再加上功能按鍵只有兩個，所以即使只能使用鍵盤來遊玩也不會感到礙手礙腳的，但是筆者還是比較推薦玩家使用外接式遊樂器搖桿來遊玩會比較順手一點。

炸彈超人的遊戲規則很簡單，就跟Hudson公司的轟炸超人一樣，玩家要想辦法操作主角把所有擋路的障礙與敵人全部消滅，不過這回比較不太一樣的設計是，玩家只要把遊戲關卡裡頭的綠浮球給全部破壞掉，主角就會過關並且自動地傳送到下一個關卡去，這個規則與SS版本的轟炸超人相當地類似。

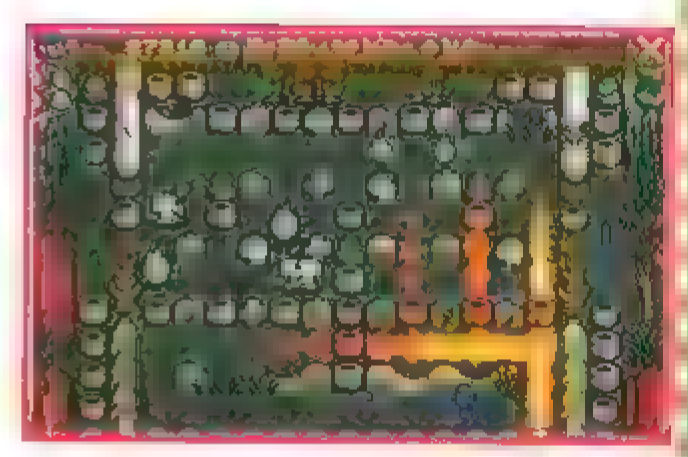


除了一般模式之外，炸彈超人比較特別的一點是，遊戲還設計了一個段位模式讓玩家來挑戰一番。在段位模式當中，玩家每一關只有兩分半鐘的時間可以利用，過關的條件則是變成了要消滅所有的敵人才行，這是與一般模式比較不一樣的地方。而且玩家在這個關卡所得到的所有寶物，都沒有辦法帶到下一個關卡去，只要主角的生命全部用光了，段位模式也就會自動地結束且無法接關，這樣的設計無疑地提升了遊戲不少的難度。如果玩家想要在段位模式裡頭取得高分，那就要想辦法用最少的炸彈消滅最多的敵人，並且在最短的時間過關即可。





筆者覺得最為可惜的一點是，炸彈超人並沒有設計網路多人對戰的功能，最多只能夠再與另外一位好友共同作戰而已。轟炸超人之所以會如此地大受歡迎，多人對戰模式就是一個相當重要的因素，因為在多人對戰裡頭的戰況瞬息萬變，玩家更要特別小心翼翼才行。希望以後要是有遊戲廠商推出類似的遊戲產品時，能夠將網路對戰納入。



最近聽說Hudson公司的轟炸超人也在Interplay公司的移植之下即將再度與玩家們見面（其實轟炸超人N年前有出過個人電腦版本喔！只是國內並沒有推出而已），在此之前筆者先玩到了這款炸彈超人，雖然遊戲的構想並非獨創，但是由於遊戲高水準的整體演出，實在是讓筆者對於近期疲憊不振的國產遊戲重生信心，也希望這類動作益智遊戲佳作能夠陸續地不斷推出。



本文作者／JEFFRY







過關高手

隨時存檔在進行遊戲時是必要的動作，此款遊戲尤然。雖然對硬碟有些不仁，但卻是求生的必要之。取得任何新武器時，最好先熟悉一下使用方法。這可不是危言聳聽，絕大部份的武器在按下〔Ctrl〕或〔X〕鍵時，效果可是截然不同喔。例如巫毒教玩偶，〔Ctrl〕是以針扎造成對怪物的傷害，但同時會導致自己失血；如果改按〔X〕，則一定範圍內的怪物會悉數應聲斃命。先把這種差異性弄清楚，絕對有助於作戰。

此外，針對不同怪物選用適當武器也是致勝先機。以輕機槍對付還魂屍可避免它再度復活；彈藥別浪費在空中盤旋的飛禽身上，待牠撲近時再以噴霧劑和打火機伺候…還有缺糧時則應避免使用「毀滅性」武器，否則怪物遺下的補給會全數化為烏有。切記！心臟病患者宜戒之！



自從在試玩版驚鴻一瞥這款遊戲的血腥風采之後，終日即引頸企盼正式版的上市，如今細細品嚐過後，更深爲遊戲中大量引進的「番茄醬」所震懾，在大呼過癮之餘，藉此也提醒玩家們留意，這款遊戲是有年齡限制的。

並非草民嗜血成性，而是遊戲在血腥畫面的處理太過於逼眞，「血肉橫飛」已不足以形容它的震撼性效果。相反的，在些較爲細微的表現手法上，它反而較容「易感動」玩者的心。例



如，怪物的頭顱飛離身體，血水由頸部涔涔溢出；橫陳的屍身，猶見怪物的腳掌掙扎般抽搐著；又如四散的頭顱會隨著不經意的走動而被踢滾…

「血」片是由遊戲界新秀Monolith Productions利用「毀滅公爵」改良版的引擎製作而成，先天上已佔定優勢，遊戲場景於空間佈局的呈現也更爲擬眞。可惜直角式貼圖在某些場景顯得較爲生硬，唯豐富多變的遊戲關卡應可彌補這項小小的缺憾。



遊戲內容計有四個部份，每個部份各有九道關卡，其中不乏隱藏關卡，要找到入口得花一番心思才行。各個部份雖然都是獨立的單元，但若是按著順序玩下去，較能感受到關卡轉承的順暢，且較易領受遊戲呈現的風貌。

由於玩者所扮演是由嗜血部落復活的英雄，加上要對付的是巫毒教的餘孽，於是遊戲風格呈現了如「異教徒」一般的詭譎陰森氣氛，就連怪物造型也如出一轍。舉凡飛禽走獸、還魂屍、屠



夫、祭司，乃至地獄獵犬和幽靈等，個個身懷絕技，AI奇高，遊戲其間眞乃步步危機，眞正應了咱們偉大軍事家的名言：哪個地方不死人?!

草民挺欣賞其中一種叫「窒息小手」的變種怪物，這項創意大概是來自「阿達一族」電影。這種豎起指頭走動的手掌，說它兇狠倒不至於，唯一日遭它掐住咽喉，通常都只有眼睜睜看著生命值直線下降的份。類似這樣致命的怪物攻擊例子，遊戲裡俯拾皆是。這款遊戲難度之高，眞到了令人咋舌的地步，雖然提供了五種困難度選擇，但如草民這樣的Doom-like遊戲常客，即使以最簡易等級進行遊戲也著實夠嗆的。



武器部份且頗見新意，除了最原始的叉戟可掏出怪物心臟補充體力之外，常見的手槍變成了火焰槍，炸藥也有三種之多且用法各異。其它如汽油罐、利用打火機可以火焰攻擊的噴霧劑、磁砲、吸血鬼手杖和巫毒教玩偶等，但皆威力十足且聲光效果極佳。若取得特殊道具，則在一定時間內還可以雙槍作戰，不過，耗用彈藥也是成倍數的。

以鳥瞰平面顯示的實景地圖，清晰明瞭，也可隨意調整大小和移動，但對於密室的發現並無明顯的幫助。「血」片在密室的設計上可謂包羅萬象，面面俱到。除了較常見的炸開有裂縫的牆壁或穿越幻象牆之外，撥弄鋼琴可以打開壁櫃；推開棺木別有洞天；爬進停屍櫃可找到開關；看似壁飾，實則是密道入口…場景結構因上下空間多有重疊，單從平面地圖很難「目測」出密室所在。想要提高密室發現率，玩家可得多加探索了。



畫面解析度也有多種模式供選擇，最高可達800×600，玩家可依硬體配備自由設定。想必這方面所可能帶給玩家的困擾較少，因爲遊戲對硬體的需求頗高，要是沒有像樣配備，恐怕還是進不了遊戲的。較讓人訝異的是遊戲使用平台標明是DOS，儘管也支援WIN95，但卻明顯的沒有純DOS來得順暢，玩家當可做出明智的抉擇。

這款遊戲在音樂和音效方面的表現相當出色，立體聲效果極爲突出，對於成功營造陰森恐怖的氣氛居功厥偉。音效則更發揮畫龍點睛的作用，頗具震懾效果。不怕您見笑，草民因爲玩得太入神，前前後後被嚇了好幾跳！單就此部份而言，草民給予極高的評價。

遊戲包裝內含兩片光碟，其中一片除了有這款遊戲專屬的WIN95佈景主題外，尚收錄了幾款新遊戲的試玩版本，草民嚐鮮之際，不由得心生感傷。因爲其中一款「Rebel Moon Rising」竟然只支援MMX新生代CPU，觸景傷情，玩家們情何以堪呢？草民日昨偶得一，夢裡測得本年度各級聯考的共同作文題目：當玩遊戲變成沈重經濟負擔時…



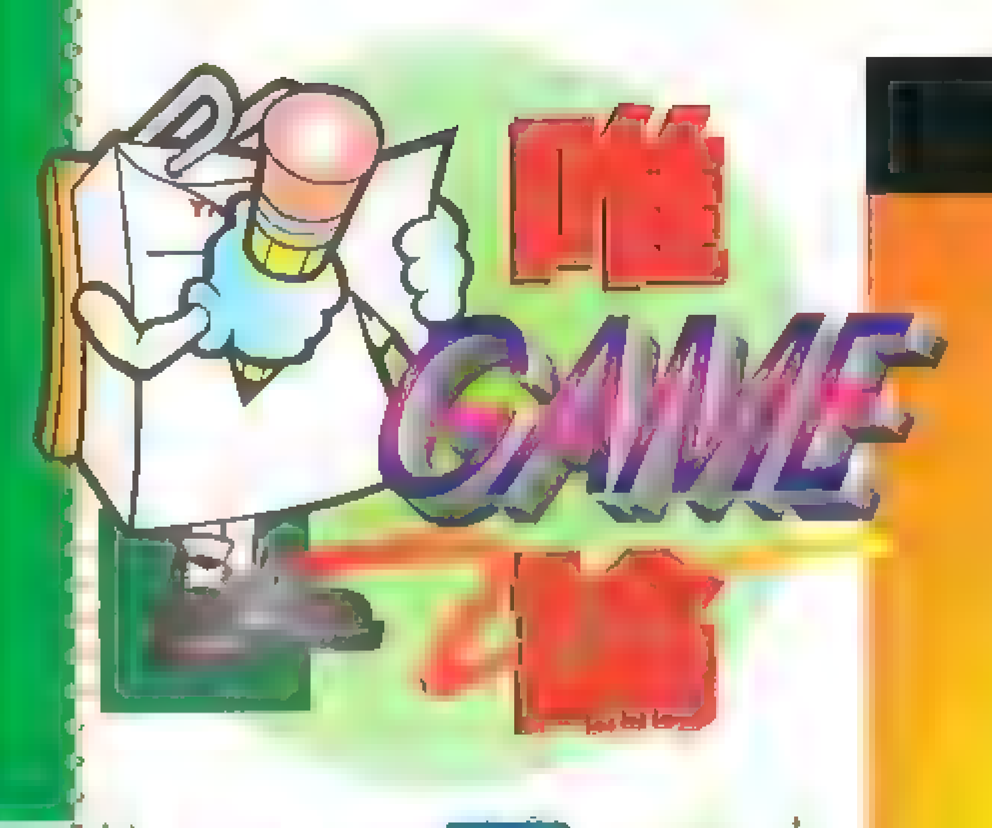
由於前述之遊戲難度所致，在不使用密技的前提下，「血」片的耐玩度無疑是很足夠的。對玩家而言，它的挑戰性更是出奇的紮實。如果您也是這類型遊戲常客，應該來試試這一款有如「禁入墳場」、「生人禁地」般意境的新遊戲。草民想不出有何理由，您會拒絕它？



本文作者／ALEX



國外發行：GT
國內代理：美商新美
遊戲類型：DOOM-LIKE
發行版本：光碟版
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：P-75
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：K/M/G/J
密碼保護：無
遊戲售價：980元
測試配備：P-166、32MB RAM、AWE 32、12X CD-ROM





過關高手

電光上尉是一款只能在Windows 95底下執行的遊戲，因為這款遊戲是在DirectX的輔助之下所製作完成的，所以安裝程式亦會強迫在重新安裝Direct X之後，才能夠順利地繼續執行的動作。由於Driect X的每個版本之間並不是100%相容的，因此假如玩家還有在硬碟裡頭安裝其他需要Driect X之遊戲的話，筆者是建議最好能夠在玩完電光上尉之後，再重新安裝這些遊戲是比較保險的。

電光上尉的遊戲規則採用過關的方式，也就是說玩家得要幫助電光上尉在目前的關卡當中，完成上級所交待的使命才可以。遊戲裡頭的敵人是永遠都殺不完的，因此如何以最快的方式來完成任務，才是玩家最大的挑戰所在。電光上尉一共有三種不同的武器可以攻擊敵人，雖然這些武器的威力與效果各異，不過卻都是有數量限制的。

玩家要如何補充這些武器的彈藥呢？要訣就是不停地轟吧！在一些看似障礙物的物品當中，其實都藏著許多相當有用的彈藥，其中當然也不乏可以恢復體力或是增加防禦的道具，所以一定不可以放過任何沒有到過或是可疑的角落。

80

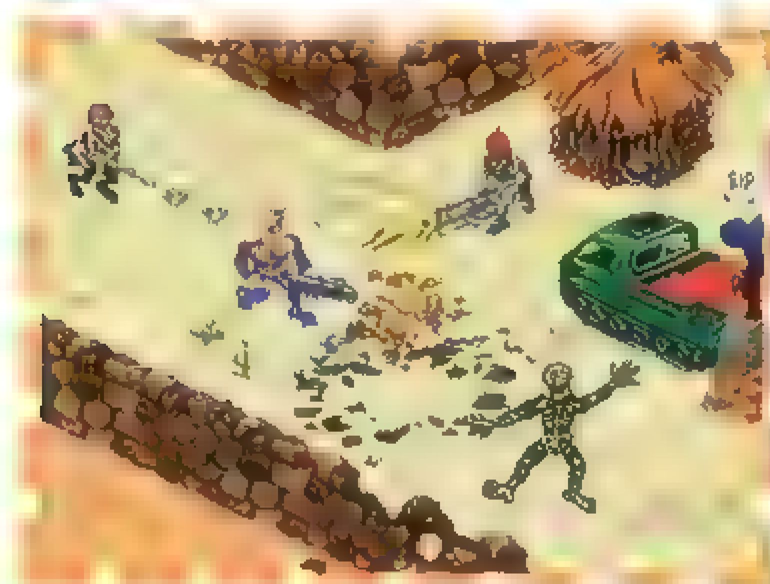
我們正面臨著人類歷史當中最大的危機！有一群邪惡的犯罪天才集合在一起，共同組織了一個恐怖的犯罪集團，他們的最高奮鬥目標，就是想要建立一個無政府狀態的亂世，造成全宇宙只剩下混亂而已，原本的任何文明生活都將會隨風而逝。為了阻止這樣的憾事真的發生，情治單位終於查出了該集團首領們的下落，他們正在緊鑼密鼓地準備著各式各樣的訓練與工作。

我們已經沒有剩下多少時間了，任何一個小小的錯誤，都可能會因此而導致無法挽回的嚴重後果。更重要的一點是，誰才能夠有資格擔任深入敵陣破壞這項偉大的工作呢？沒錯！就是您！電光上尉！唯有靠著您靈活的頭腦，敏捷的身手與膽大心細的行事態度，才可能有機會來拯救整個宇宙免於毀滅的命運。



說到3DO這個遊戲平台，想必許多熟悉遊樂器的玩家們都會有一種惋惜不已的情緒吧！3DO是難得一見的統一規格平台，雖然它有著比當時流行之遊樂器主機更為出色的聲光效果，可惜由於並沒有大Title遊戲加以支援，導致最後仍然面臨了沒落的悲慘下場。既使如此，3DO上面仍然有著不少傑出的遊戲出現，像是著名的D之食卓本來還是3DO上面的遊戲，到後來次世代主機上市之後，

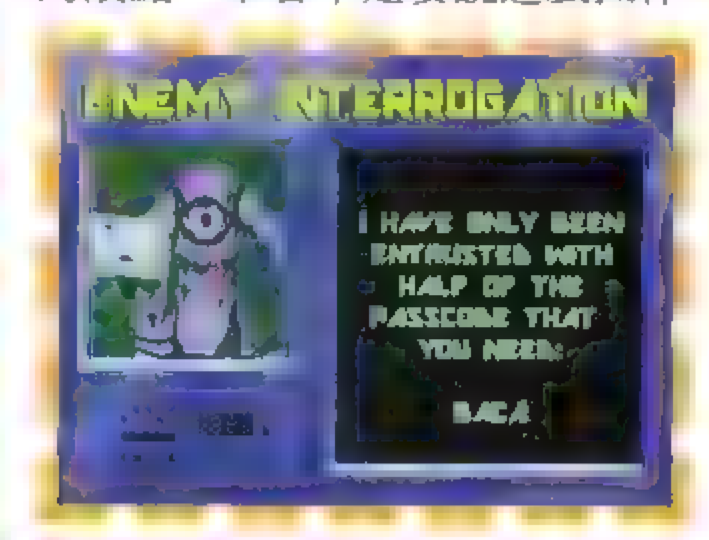
Warp公司才將其移植到PS與SS上面。



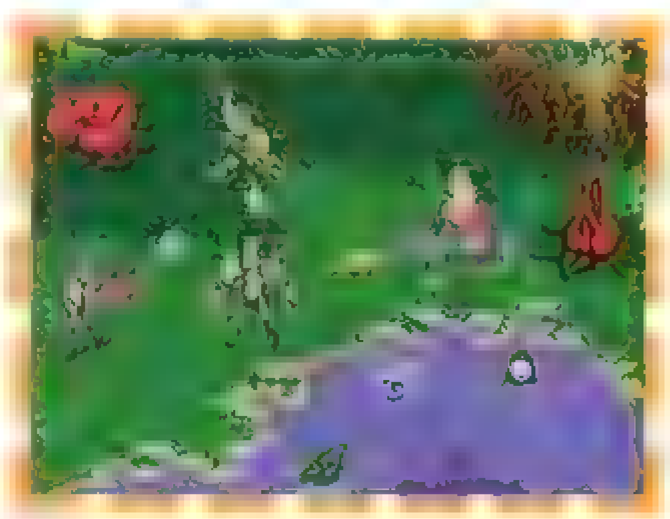
電光上尉是一款非常標準的動作遊戲，遊戲採用了3D四十五度的俯視顯示角度，因此可以說是立體感十足。不過，也由於這樣特殊的視野，玩家在初次遊玩的時候，可能會覺得有些不太習慣，尤其是移動起來的感覺與傳統的橫向捲軸動作遊戲是完全不一樣的。但是只要玩家一旦習慣了這樣的顯示方式，這就不是最大的問題所在，剩下的也就只有自己的動作實力是否夠堅強到破關爲止了。

在遊戲的音樂表現方面，雖然電光上尉並非使用CD音軌輸出的方式來播放，不過經由相關設定的細部調整，還是一樣可以享受到幾乎與CD音軌一樣棒之效果。另外一方面，遊戲的音效部分同樣能夠經由聲音取樣頻率與位元多寡的設定，來達到相當高品質的音效享受。由於遊戲本身的音樂音效處理之改善，再加上樂曲本身的活潑動聽與音效的逼眞無比錯覺，再再都滿足了玩家對於聲音方面的嚴苛要求。

至於在遊戲的操作系統方面，電光上尉倒是有著一些小小的缺點。筆者不是要說遊戲操作界面不太靈活或是反應遲鈍什麼的，這些方面電光上尉的表現都很傑出，只是，遊戲原始的功能按鍵安排實在是有點奇怪到了極點，1P內定的一些重要按鍵都被放在方向鍵的上方，筆者從來沒有見過如此古怪的方式，這樣子玩起來實在是有點施展不開來的感覺。還好，電光上尉可以讓玩家自行重新設定功能按鍵的位置，如果您不是使用外接遊樂器搖桿來玩這款遊戲的話，筆者強烈建議您務必一定要重新設定一番。



這款遊戲的整體難度在中等以上，玩家只要懂得有效地運用電光上尉有限的武器，並且注意任務的目標，還有殺掉那些擋路的討厭敵人，以及想辦法取得越多的武器與道具越好，那就可以逐步地慢慢摧毀與削減犯罪集團的力量了。假如不小心迷路了，遊戲也提供了地圖功能可以觀看，另外還能夠重溫關卡任務的內容，更重要的是，玩家還可以在每個任務結束之後進行存檔工作，如此一來就不用怕不能幫助電光上尉完成使命了。

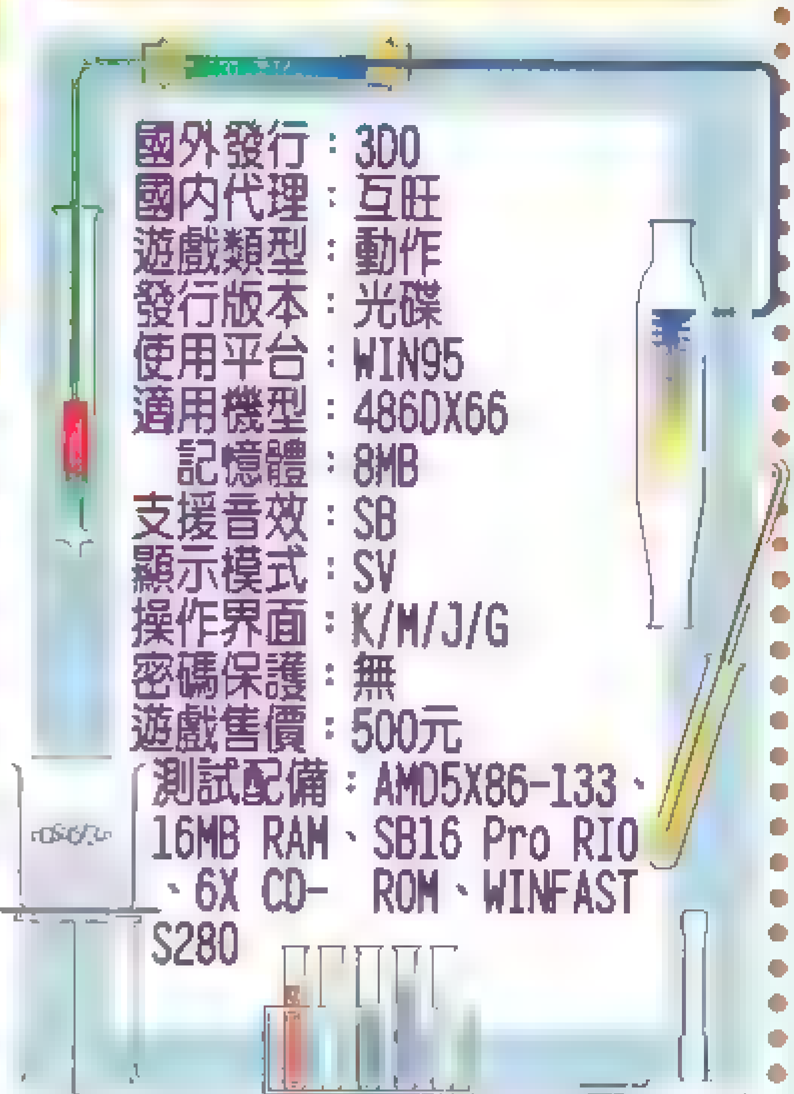


由於電光上尉屬於Windows 95專用的遊戲，所以在系統Autorun的威力之下，玩家無論是安裝或是執行都是相當地簡單方便。在正式開始遊戲之前，玩家還可以經由標題畫面底下的Settings選項，來細部調整許多關於遊戲的設定，其中包括了最重要的螢幕大小設定，還有聲音的音質設定與按鍵定義設定等等。雖然遊戲的最低配備爲486DX2 66以上，建議配備則爲Pentium 90以上，不過在筆者的電腦執行起來還是非常地順暢無比，鮮少會出現延遲的現象。但是，這是單指在一般小視窗的狀況底下，假如您想要用大視窗甚至是全螢幕來執行遊戲的話，非Pentium以上的電腦跑起來會慢得令人抓狂。

整體上來說，電光上尉算是一款在水準之上的動作移植佳作，特別是在個人電腦上面，本來就特別缺乏這類不用花太多精神與腦力的動作遊戲，因此，筆者對於能夠玩到這樣精彩的動作遊戲，實在是覺得相當地高興。只是希望在移植這些舊作之餘，遊戲廠商也能夠同步地開發更多更新更好玩的動作遊戲以饗玩家。



本文作者／JEFFRY



國外發行	3DO
國內代理	互旺
遊戲類型	動作
發行版本	光碟
使用平台	WIN95
適用機型	486DX66
記憶體	8MB
支援音效	SB
顯示模式	SV
操作界面	K/M/J/G
密碼保護	無
遊戲售價	500元
測試配備	AMD5X86-133、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM、WINFAST S280



過關高手

在《一個人玩泡泡》模式中，有分簡單、普通以及困難，筆者原來以為在簡單模式中可以供初學者練習，但是其實在《玩不完的泡泡》模式中，才是比較簡單的，比較適合初學者，因為在《玩不完的泡泡》模式中，沒有時間限制，也沒有對手，更不會有一堆障礙泡泡等著陷害你。

筆者對這款遊戲的感覺是一開始不會很吸引我，但是一上手卻又欲罷不能，也許這就是魔法氣泡的魅力所在吧！不論是遊戲中的大魔王還是小對手，造型可愛斃了，雖然他們都很可恨，但最大的樂趣就是千辛萬苦打敗他們之後，看著他們可憐又可愛的表情，一切都滿足啦！



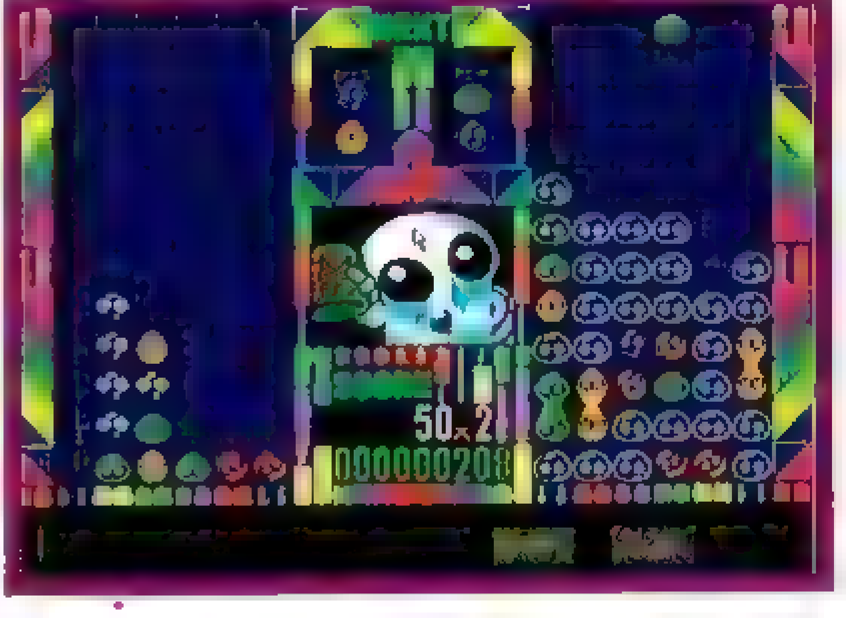
很久很久以前，一位偉大的魔法師創造了終極的咒語－終極魔法，命運的魔法師阿露露解開了禁忌的咒語，爲了保護這個世界與強大的魔道師決一死戰，用魔法消除時空隙縫的怪物，這就是魔法氣泡的故事起源。

此款遊戲是類似很久以前的俄羅斯方塊的玩法，不同的是，魔法氣泡只要將四顆同一顏色的泡泡連在一起就可以消去。同時加入一些簡單的劇情與可愛的對手個性，另外還有分難易等級，與猜謎的關卡，把俄羅斯方塊的精神加了許多新意與樂趣。

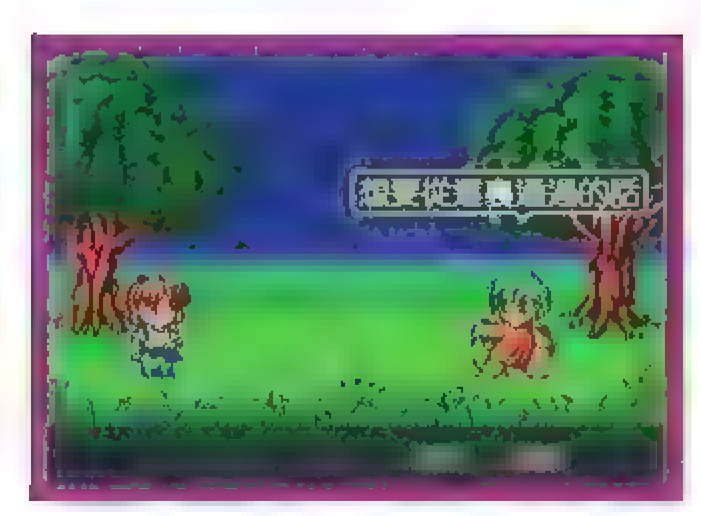
遊戲分爲一個人玩泡泡與兩個人玩泡泡，在玩不完的泡泡模式中，沒有時間的限制，也沒有對手等著陷害你，所以最適合對衷於研究如何快速置對手於死地的玩家。另外一個模式是猜謎泡泡，筆者認爲如果不是功力高強到走火入魔的境界，要順利回答這五十道題目，還不太容易呢！



而當您在玩"一個人玩泡泡"或"兩個人玩泡泡"時，和電腦對戰的話，要消除五個以上的泡泡，就可以給對手製造障礙泡泡，如果被障礙泡泡糾纏，必須盡快解開，通常連鎖性的消除泡泡，可以比在同一時間消除泡泡，會製造更多障礙泡泡給對方。可能是筆者的反應比較龜速



吧？總覺得電腦對手怎麼會同時丟給我超級多的障礙泡泡呢？一氣之下盯著對手看它到底用什麼方法，結果筆者看不到它用連鎖消除或同時消除，就可以給玩家"一坨"障礙泡泡，真是百思不得其解，對手隨便用什麼方法就

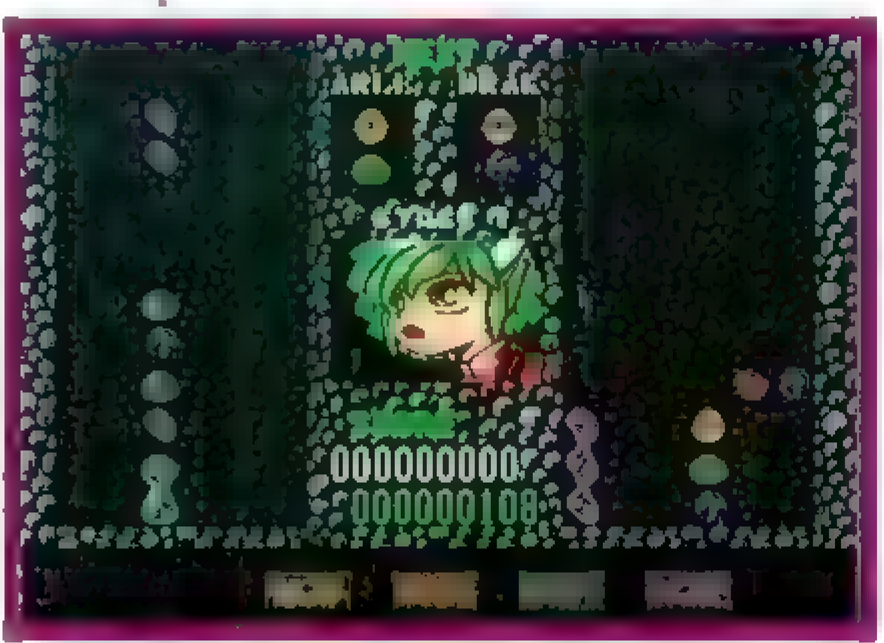


弄出一大堆障礙泡泡，而玩家製造出障礙泡泡就比較困難，據筆者的觀察，電腦對手製造障礙泡泡似乎沒有一定的規律，原本以為此種遊戲是老少咸宜的，但是在這種情形下，筆者建議對此種遊戲沒有兩把刷子的玩家，在技術高超的電腦對手之下，只好自求多福了。

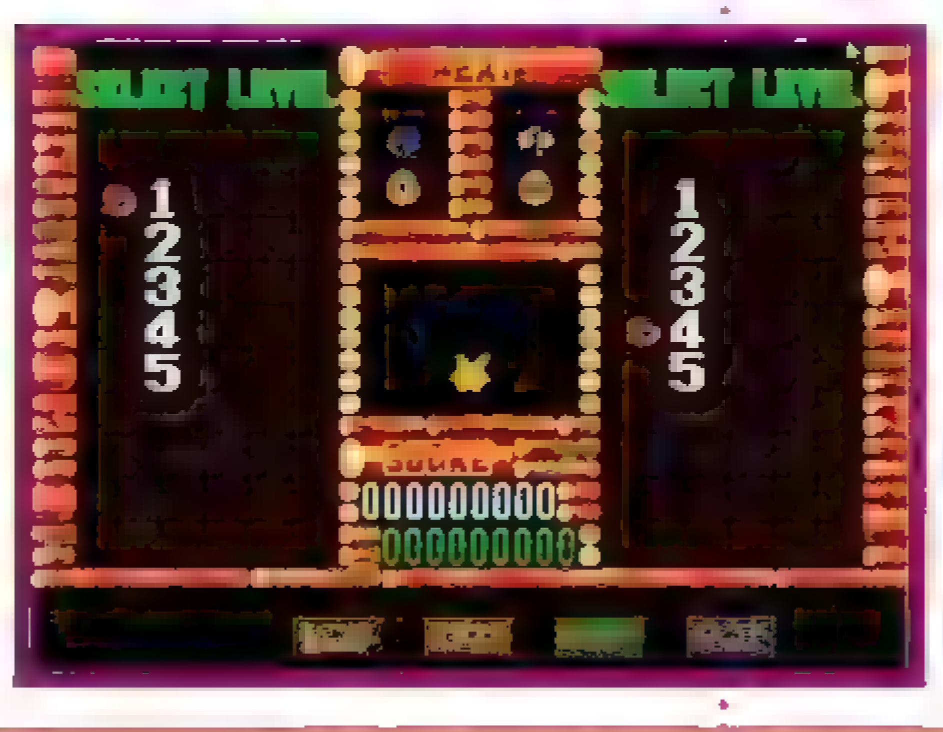
此遊戲以可愛的卡通造型與可愛的語音為特別之處，筆者也為此被吸引，玩完之後，覺得不論敵我方造型都夠可愛，可惜的是不夠精細，在高解析的模式下，圖形仍然以簡單的畫法來製作，不過如果以可愛爆笑的角度來看，還算可以接受。筆者曾經玩過SWIN版與大型機台的魔法氣泡，而移植到中文WIN3.1及WIN95上的此款魔法氣泡，DIRECT X卻英雄無用武之地，畫面沒有更精緻，不過是因為改版後並未修改圖片的緣故，滿可惜的！語音的部份在優美可愛的音樂背景之下，顯得有些尖銳，還摻雜著一點雜音，不過撇開這點，語音倒是增加了許多樂趣，尤其是在泡泡越積越多時，心情越來越緊張，突然阿露露一句可愛的叫聲，化解了不少緊張的情緒。

遊戲當中提供壁紙集，內容全部是魔法氣泡故事當中的出場人物做成的，筆者相當欣賞製作公司的用心，在玩家捧場的同時，也不忘用實際的方式回饋玩家，但是美中不足的是壁紙比遊戲畫面更粗糙許多，雖然很想掛上遊戲中可愛的人物，最後還是撕下壁紙，只能默默心領製作公司的好意了！

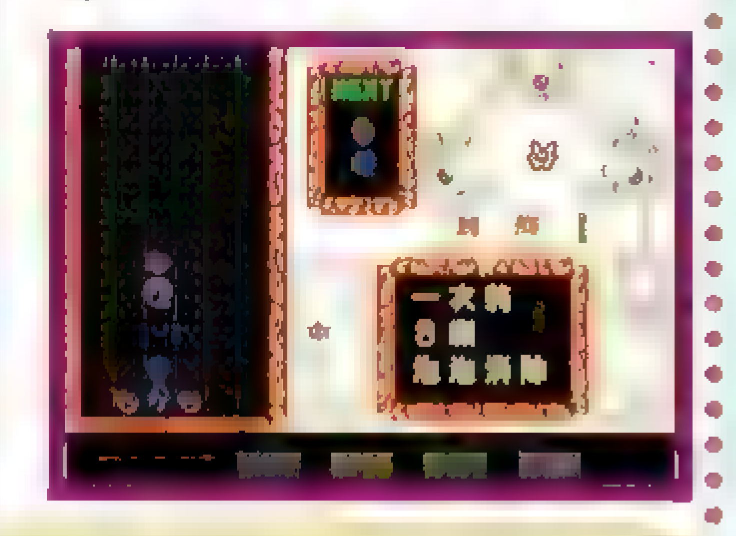




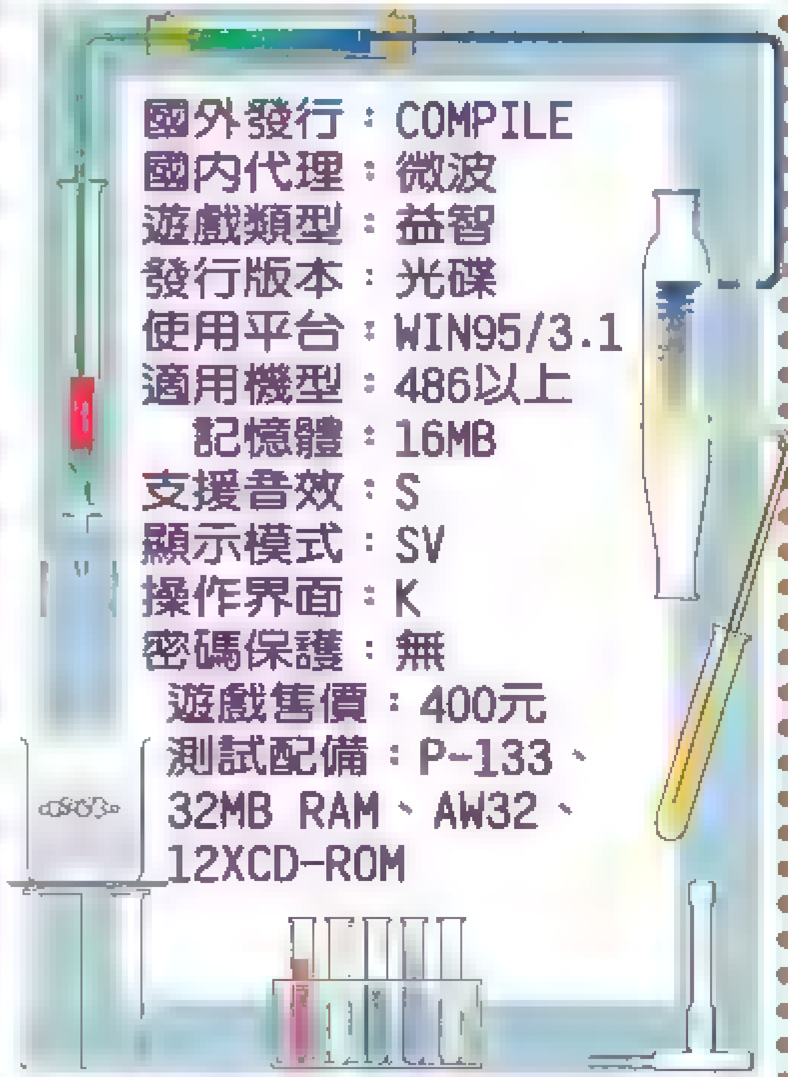
至於遊戲的操作界面，說明書上提到的方式是一種用鍵盤的右邊操作，一種是用鍵盤的左邊操作，但是一般玩家習慣的右邊操作卻不太靈光，據改版公司表示，由於這是98的改版過來的遊戲，玩家若要使用在IBM電腦上，必須要按下NUMLOCK鍵，如此一來，右面的鍵盤操作就正常了，這點必須提醒各位魔法氣泡的愛用者，說明書上並沒強調此點。其實除了這一點，魔法氣泡的說明書寫得非常詳盡，有些改版國外遊戲的說明書，看來好像編寫說明書的人，自己都沒玩過似的，經常犯的錯誤像是含糊不清的說明敘述與故障排除，相較魔法氣泡的說明書要仔細許多了，如果它能多加說明如何製造障礙泡泡，以及電腦用什麼技巧可以製造“一票”泡泡的話，就沒有讓人摸不清頭緒的情形發生了。



大致上來說，此款遊戲娛樂性還不錯，音樂語音與畫面活潑可愛，比較適合喜愛俄羅斯方塊又追求泡泡壓力的玩家試試身手，在炎炎夏日當中，清涼可愛的泡泡們，它們不會讓你失望的！！



本文作者／ROCK

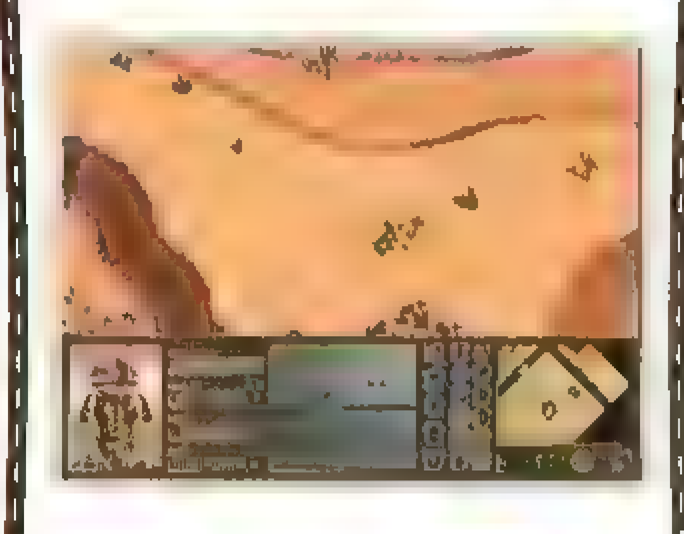

國外發行：COMPILE
國內代理：微波
遊戲類型：益智
發行版本：光碟
使用平台：WIN95/3.1
適用機型：486以上
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：400元
測試配備：P-133、32MB RAM、AW32、12XCD-ROM



WAGES OF WAR
THE BUSINESS OF BATTLE
傭兵戰爭

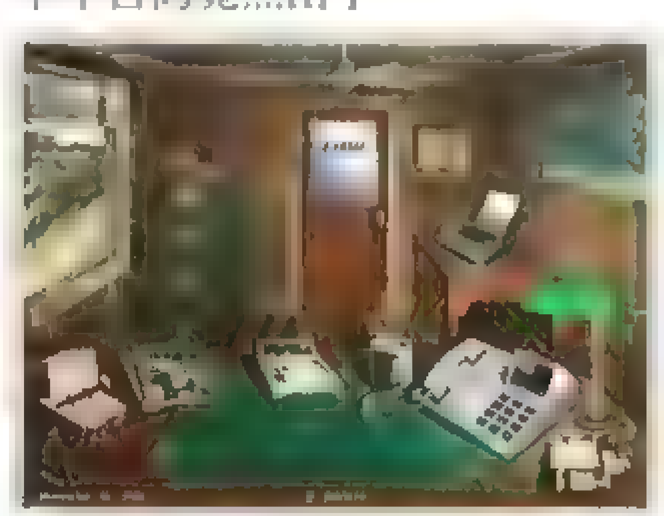
過關高手

立正!!稍息!!各位學員好!!我是你們這些死菜鳥的教官，你們給我聽好。在戰場上，照我說的話做就包你們會活著回家。第一，到定點時一定要臥倒，除非該區域已清除完畢。二，經過戰火地區時要用伏進。三，要進入屋內時記得要積滿行動點數才行破門。五，選武器時盡量選最好的與填彈量高的如MP5衝鋒槍、M16A2步槍等等。記得手榴彈和煙霧彈，這也許是各位的救命法寶，尤其是空降任務時一定要帶。六，最重要的，記得要常SAVE。好了，以上六點希望各位銘記在心。下課!!

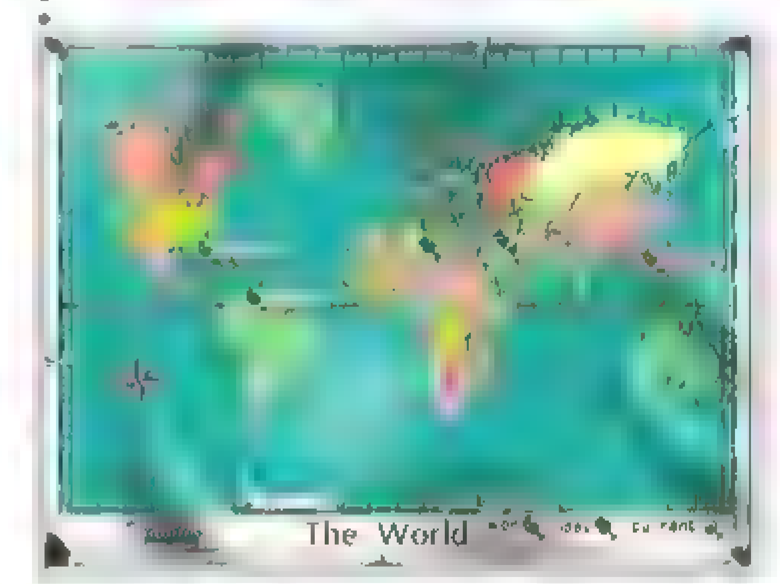


87

近來，遊戲是市場好像都沒出什麼小部隊的戰術遊戲，其實這類的遊戲好像本來就出的很少了。比較出名的大概就是屬「幽浮（X-COM）」系列了，再來就是SIR TECH的「鐵血聯盟」與續集的「DEADLY GAME」國內沒出。今年年初筆者在加拿大旅遊時，在雜誌中看到這個遊戲的廣告時，就在當地的店家找了好久，可惜找不到。沒想到時隔半年台灣竟然出了。



「傭兵戰爭」(以下簡稱傭戰)這個遊戲的遊戲背景是在西元2000年時，中東爆發了一場區域性的核子戰爭，進而造成全世界的石油短缺。美國在此時又分裂成兩個合眾國，世界陷入了由各州或是各大財團所支持恐怖活動的戰火。在各國政府無力負擔龐大軍費下，傭兵這個行業也慢慢的崛起了。而玩者是扮演一名位於澳大利亞名為MERCS傭兵公司的老闆。領導你的部下為客戶"服務"，也為你自己賺錢…。



傭戰中有分為戰役模式與單場戰爭。在戰役模式中玩者必須要玩完全程十五場的戰爭，而單場戰爭也就是可以挑選十五場戰役中任何一場來玩。而玩者也不用辛辛苦苦打完戰役，在遊戲一開始玩者就可以進行任何一場了。這也就是說，這個遊戲只有這十五個場景而已。而且又沒有附地圖編輯器，真是感覺非常的不過癮。

在這個遊戲中，玩者可以見識到由二次大戰到現在最先進的武器。更酷的是，這些武器都是真實的武器，從45手槍到H&K P7、M-16A2到AK 47還有各位最常聽到的烏茲衝鋒槍。每種武器的資料也都很詳細，各種參數也

定得滿準確的。



令人一目了然的遊戲界面也是傭戰的一大特色。完全的圖形ICON，可以讓玩者不用看說明書就立刻上手。傭戰的遊戲進行是以單人回合來計算，而各角色的行動力則是以行動點數來計算。這種方式不像「幽浮」的回合計算方式，在傭戰的回合算法是以個人爲單位，當一個角色動作完之後遊戲會將控制權移至敏捷度次高的角色（不一定是我軍，也可能是敵軍）。不過在動作中時，也可能會被敵方中斷攻擊（interrupt）。這種計算法雖然蠻公平的，不過還是有些許的問



題，如我派A、B兩隊員準備同時破門進入房間，A破門後開槍打傷了一名在房內的敵人，這時A的行動點數剛好用完了，突然間下一回就換那個被打傷的敵人爬起來對A開槍，再下來才換B進入房間把敵人幹掉。在CQB（室內近戰）中破門是最講究小組同時進入房內的（以達成互相掩護之效果），可惜在傭戰中很難表現小組中“同時”的行動。也許這一定要在即時計算的方式下才能表現吧…。不過，傭戰對於行動點數的計算卻是非常的有彈性。例如，行動點數剩一點，卻還再想開一槍（大約二十點）的話，程式允許玩者“預支”下一次的行動點數，這樣下一回大概就剩而十多點了（若總行動力40點）。

傭戰中還有一點是筆者認爲不是很完美的地方，那就是人員的雇用與武器的租借。在傭戰中，人員與武器都不是屬於玩者的，在任務一開始要先雇傭兵，再來要租武器。任務完成後，人員要歸還，武器也要歸還。若在



戰鬥中人員不幸受傷（或陣亡），回來就要賠錢（安家費？）。武器也是一樣，搞丟了就賠錢。若是撿敵人武器回來的話，就可以賣給軍火商。這種設計也許很獨特，不過玩起來卻是少了點快感。向以前在玩X-COM的時候，撿回來的武器都是屬與自己的，撿到新武器更是興奮。在傭戰中就不是了，看到都懶得撿了，反正撿了又不是自己的。人員也要用臨時雇用的，也不用訓練他們了，反正死了再找另外一個就好了。整個遊戲玩起來也就不會像玩X-COM時會想培育自己的隊員。



有一點就很可惜了，就是遊戲的美術部份。其實遊戲內的畫面都處理得滿漂亮的，只是沒什麼很令人震撼的效果。在這個不管是電影還是遊戲都是特效掛帥的時代，傭戰在這一部份就顯得非常薄弱。音效也是，只有六種槍聲，若在多一點會更好。而在作戰時也沒有音樂來襯托。整個氣勢就降低了不少。還有一點可能就是代理商的問題了。傭戰的說明書竟是薄薄小小的一本，就附在CD盒中。其內容也寫的不清不楚的。不知道是不是原文的說明書就寫得這樣？還是…。整個遊戲看來，還是一個不錯的遊戲，不管是遊戲的畫面還是內容都有一定的水準（就是效果弱了點）。傭戰也將班級（十人一班）戰術遊戲推向一個新的境界。也希望今後有更多的遊戲廠商能加入製作小部隊戰術遊戲的行列以滿足我們這些戰爭狂。若各位小弟的看法有疑問，或是對小部隊戰術或CQB有興趣，請MALL給筆者。我的E-MALL信箱：cbi059@ms.showtower.com.tw。



本文作者／盧紀君



國外發行：New World Computing
國內代理：互旺科技
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
適用機型：486DX-66
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：780元
測試配備：P-180 32MB RAM 12X CD-ROM、SB AWE32 VE



過關高手

最後呢！筆者還是給大家一點點小小的提示，如果你買了這個遊戲而一直無法拿到最高分的話，那麼你可以偷偷地瞄一下，遊戲也不會扣你分數的，首先呢！你要選擇一輛看起來順眼的車子，這樣你已經成功了一半了，剩下來的那一半就要看你是不是買了軟世囉！調整一下車子的設定，如果你是新手的話，把GRIP（滑行）這項調到60左右就可以了，BRAKE（煞車）的話就免了吧，直接調到0就可以了，把多出來的點數加到SPEED（速度）上面去，多少才夠呢？當然是越快越好啦！那就100吧！接下來就是ACCELERATE（加速）了，能調多快就多快吧！這樣就OK了！如果你是老鳥的話，加速性不需太好，速度調到100，GRIP調高一點，這樣就OK了！接下來就要看看你的手腳夠不夠靈活了，人家不是說了嗎？師父引進門修行在個人哦！總不能要師父在後面幫你推（車）屁股吧?!）

80



POD賽車

有句名言不曉得大家聽過沒"人不輕狂枉少年"筆者以前也是騎著NSR在省道上飆得很兇的喔！只不過那時候是三五好友騎著快車玩玩，不像現在是一大票三五十輛的，能騎多快倒也是蠻讓人懷疑的，想想以前在龜山美濃那邊飆上一百八的情景，還眞是有點膽顫心驚的，現在年紀大了，只好乖乖地坐在螢幕前面玩"安全模式"的賽車了，話說回來有些遊戲的賽車還眞的是教人回味再三呢！像是大型電玩中的Rally賽車、PS上著名的Rage Racer和PC上的Rally Champioship等等，尤其是PC上的賽車，從驚爆實感賽車之後，有如雨後春筍般地冒了出來，其間像致命快感、彈道飛車之類的佳作也不少，前者也在前陣子推出了二代遊戲，表現不俗，以往只能在遊樂器上看到的作品，有鑑於PC市場的蓬勃發展，也紛紛地推出移植作品，像這次要介紹的POD就是一款PS上的賽車移植作，同樣是賽車遊戲，有的是以罕見的高級車種、有的是以不同



的風景路線、有的則是以不同的風格做爲號召，在分類上來說POD是屬於第三者的，大多數的美式動作遊戲都帶有濃厚的金屬味，格鬥遊戲如此賽車遊戲也不例外，充滿想像力的賽車外型和吵雜的音樂聲，在忽暗忽明的賽車場上，爲了生存和名聲呼嘯著，激起人們內心深處的渴望，把平日無法發洩的怨氣全部釋放出來，大概老美認爲以後的世界，人們會生活在沉重的壓力下，如果不這麼做的話，大概會瘋掉吧！



玩過HIOCTANE和彈道飛車的朋友們一定會覺得三度空間的賽車眞是帥呆了，磁浮車雖然還沒

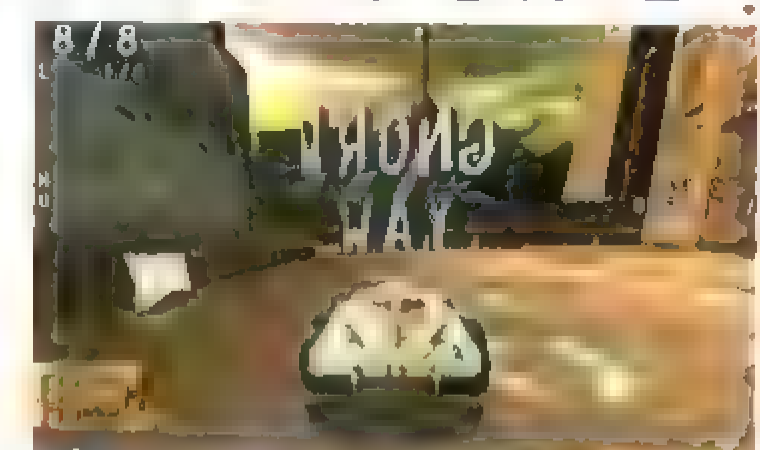


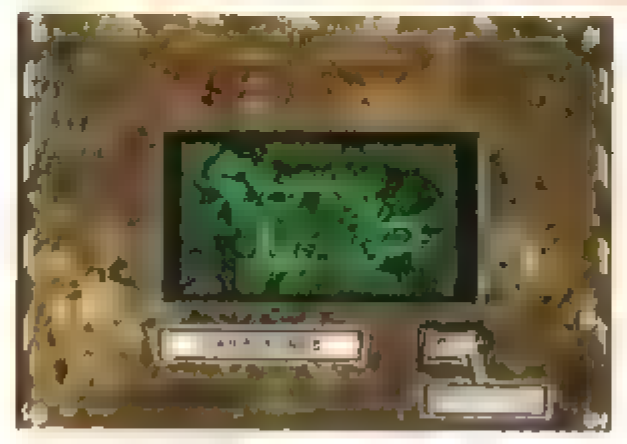
有到實用階段，不過速度上可就遠遠不是現今的汽車所能相較的，在POD這套遊戲中用的也是磁浮車，在造型上和WIPEOUT（彈道飛車）是蠻接近的，如果你看過獵殺紅色十月的話，應該對影片中那段磁力推進式的引擎印象深刻吧？！平行的雙迴轉磁路引擎（DRVE）是這類車子的特色，下次再看到的時候可別再跟人家說那是雙Turbo的加速管喔！來！發揮一下你的想像力，在21世紀，你現在看到的柏油馬路換成了具有反鐵磁特性的金屬路面，（不知道以後鐵路還叫不叫鐵路？）奔馳在公路上的是一部部載有超導裝置和DRVE的超高速跑車。



這時候人們最喜歡什麼運動呢？當然是開著又快又炫的跑車來ㄍㄚ一下囉！雖然POD的跑道不像彈道飛車一般，有著奇奇怪怪的特殊效果，但是跑道的數目倒是多得嚇人，而且每一條跑道都有不同的特色，比較傷腦筋的就是畫面的配色幾乎都偏冷色系的灰暗色調，而且公路上又沒有車道線，在高速行駛的時候經常會和兩側的牆壁打招呼，彎道的配置似乎沒有經過詳細的規劃，想要用直切的方式過S彎道並不容易，許多C彎道也沒有辦法用外內外的方式順暢過彎，甩尾的技巧也可以丟到一邊去了，在







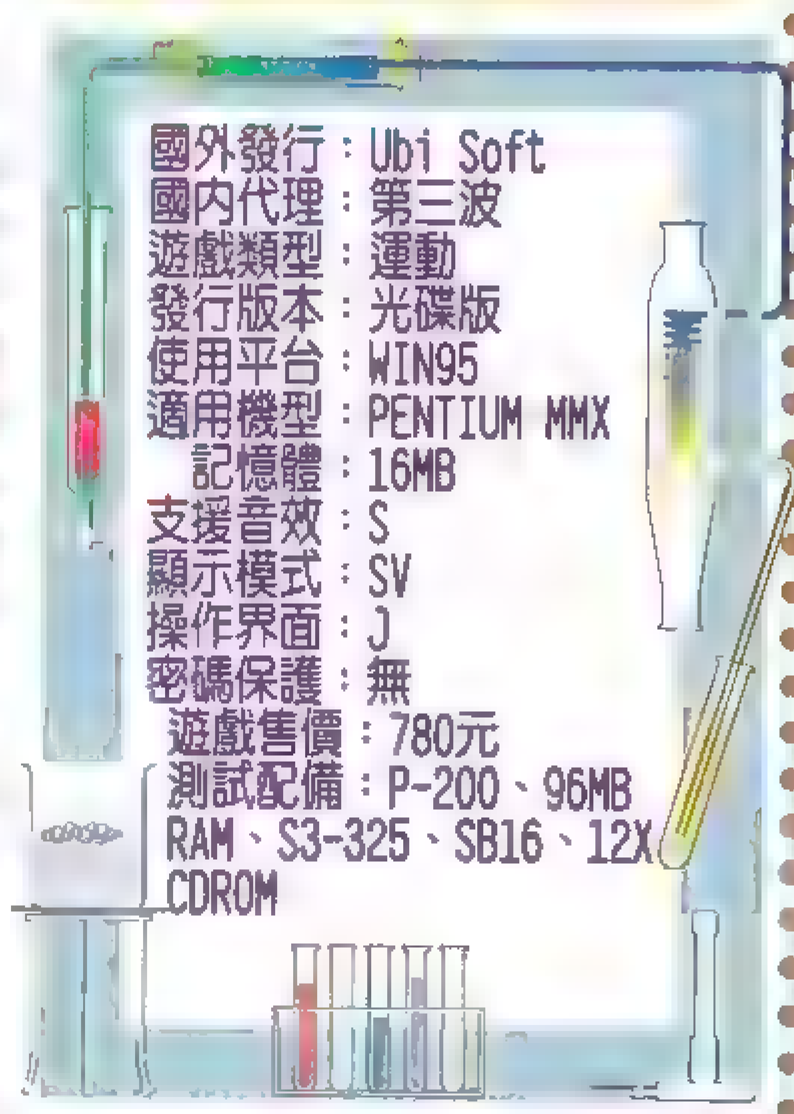
POD中你只要記得緊踩油門、握穩方向盤、壓迫對手這樣就夠了，喔！差點忘了告訴各位車手，行車前的車輛調整也是很重要的一件事呢！

在遊戲的流暢性而言POD的表現真是可圈可點，和PS版本比起來，不但畫面更令人驚豔，就是流暢的程度也不遑多讓，而且操作性極佳，很可能是為了許多PC玩家不一定會有搖桿之類的操作裝置，所以鍵盤的控縱性好得不得了，玩家也可以依照自己的需求來設定順手的控制鍵哦！遊戲可供選擇的模式除了單一跑道的比賽、冠軍賽之外，還有許多玩家設定的比賽以及透過網路連線方式的對戰賽，不過很可惜的是筆者曾多次嘗試連上UBISOFT的網站都無法上線而做罷，像大型電玩的實感機車連線對戰一直都是筆者相當喜愛的機台，沒有辦法連上線實在是相當地遺憾，因此筆者建議遊戲代理公司除了遊戲代理權的洽商之外，最好也能夠爭取網站的設立，因為日後遊戲的銷售方式和網路息息相關，代理公司更可以透過網路提供消費者更好的服務，當然最希望的是中華電信可以改善老大作風，降低網路通訊費用，不然的話一切都是空談！

其它的部份像是遊戲的音樂和音效，多是偏於重金屬風格的，在筆者聽起來是很吵雜的聲音，幸好還有引擎運轉的聲音，要不然筆者大概會把聲音給切掉，聲音是很吵，但是也沒有從四面八方來的感覺，也就是說遊戲的聲音立體感並不是很夠，和坊間大型電玩的音效比起來還差得很遠，對賽車遊戲來說，音樂算是蠻重要的部份，沒有了真實的觸感，聲音和視覺就變得更加重要了不是嗎？



本文作者／RXZ

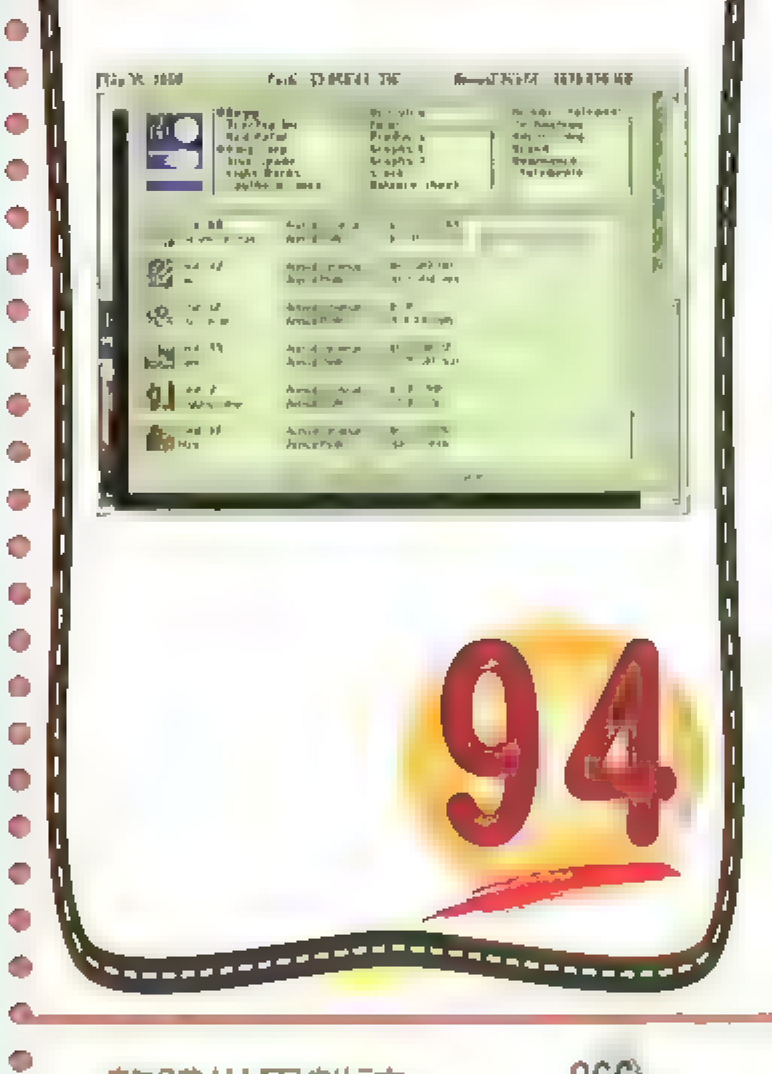


國外發行：Ubi Soft
國內代理：第三波
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
適用機型：PENTIUM MMX
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：J
密碼保護：無
遊戲售價：780元
測試配備：P-200、96MB RAM、S3-325、SB16、12X CDROM

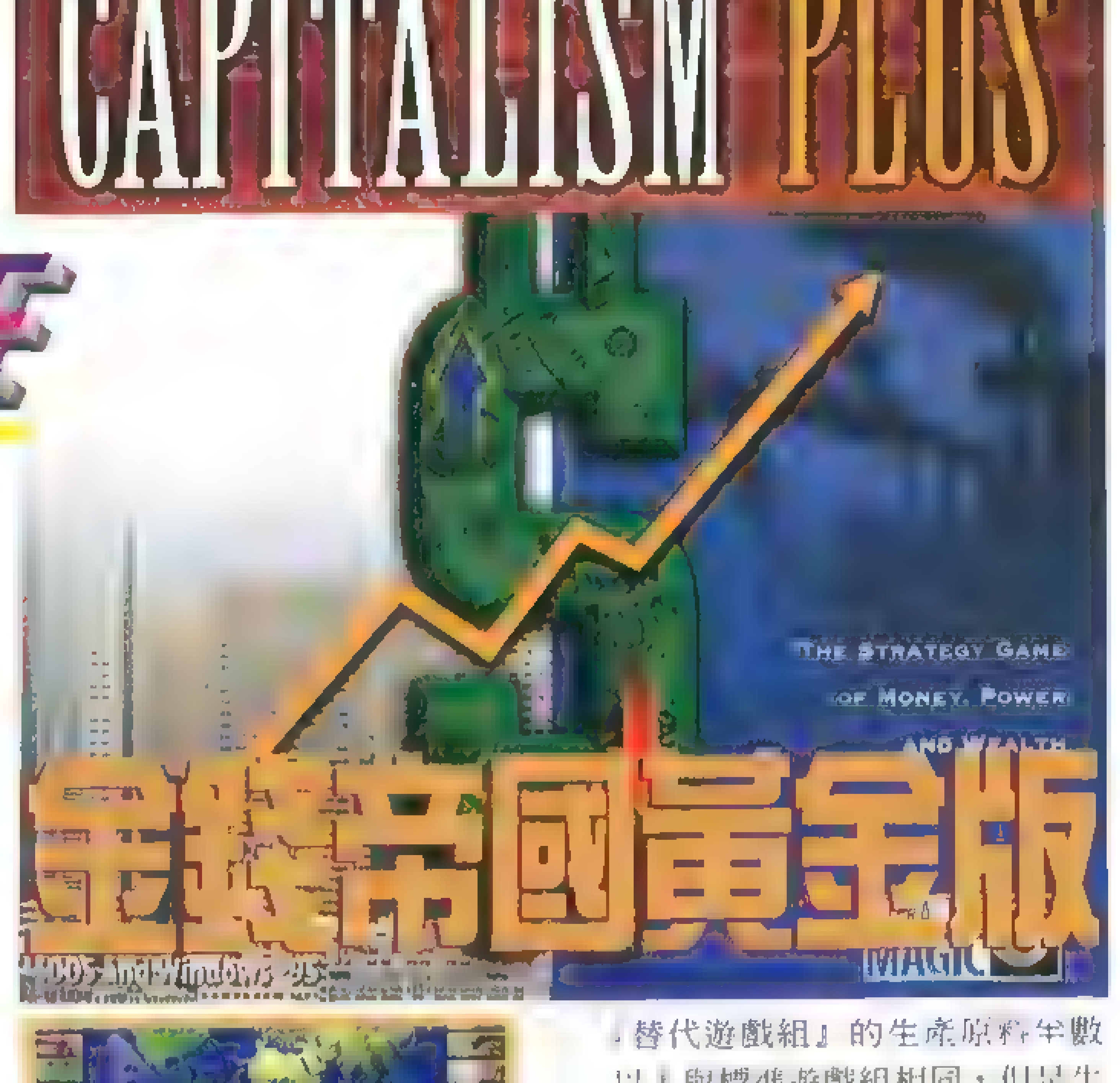
唯GAME論

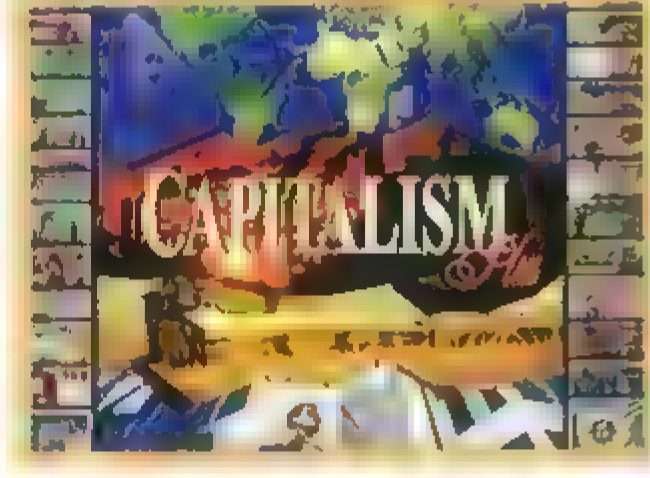
過關高手

善用F4一些標準店面的部門配置圖儲存起來，然後在興建類似建築物時叫出來，可以節省不少安排各種部門的時間，而且儲存下來的配置圖，在同一個遊戲組的新的遊戲中仍可使用。在策略方面，想要將敵人的產品逐出市場，透過價格戰是最直接的方法，不過這是相當耗老本的行為，資金不足時，千萬別這麼作。如果想要不透過價格戰的激烈競爭而獲取最後勝利，那麼一定要遊戲中所有的天然資源都掌握住。要記住，掌握資源就掌握了財富與勝利！



94





您喜歡玩策略遊戲嗎？您喜歡那種賺盡天下所有財富的感覺嗎？您覺得目前市面上的商業模擬遊戲都太簡單，不能符合您的需要嗎？現在有一個最真實、最具有挑戰性的商業策略遊戲又回來了，它就是《金錢帝國黃金版》（CAPITALISM PLUS，以下簡稱《黃金版》）。

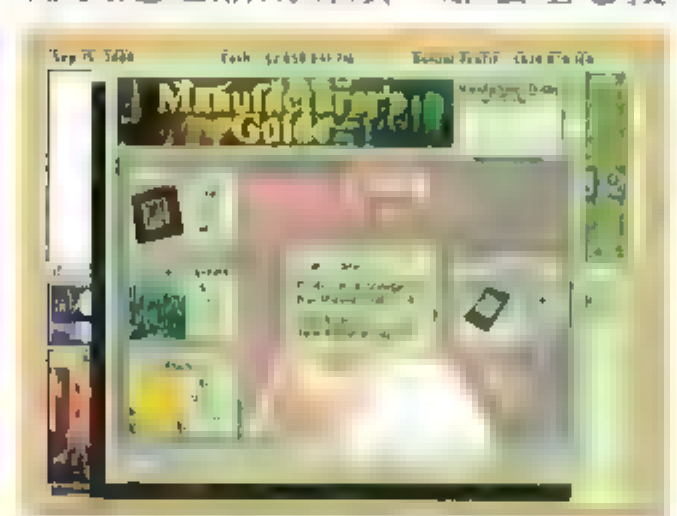
《黃金版》最主要的特點，是將原本《金錢帝國》的畫面稍加改進，並加入了一些新的『遊戲組』（GAME SET），及多人共玩的功能。在本遊戲中所提供的三個遊戲組當中，『標準遊戲組』的產品內容主要與《金錢帝國》相同，不過新加入了網路電視、掌上型電腦、個人數位助理（PDA）、DVD放映機等，需要先研發才能開始生產的高科技產品。『替代遊戲組』的生產原料半數以上與標準遊戲組相同，但是生產出來的成品多數都不同，可以說是一個全新的挑戰。『食品及飲料遊戲組』，顧名思義，就是完全以模擬食品業為主，有志於成為『統一第二』、『味全第二』的玩家，不妨試試您的經營能力如何。



在遊戲架構方面，《黃金版》與原本的《金錢帝國》並沒有太大的差別。在設定公司、競爭者、進口商品、經濟環境等因素後，就接著就進入遊戲了。在遊戲中主要有礦業、製造業、農業與零售業四個產業。由礦業所開採出來的原料，送到工廠加工之後，就會變成半成品或成品，半成品還需要經過再次或多次的加工，才能成為成品，成品則可以

直接運到百貨公司進行銷售。

由於遊戲中的主要原料都是由農場或礦場所提供，所以稱霸礦業與農業的人就等於掌握了原料；不過要掌握原料，必須投入相當大的資金，所以玩家也可以向其他的對手購買原料，不一定每樣東西都得自己生產。如果您嫌製造產品太麻煩，那麼全心投



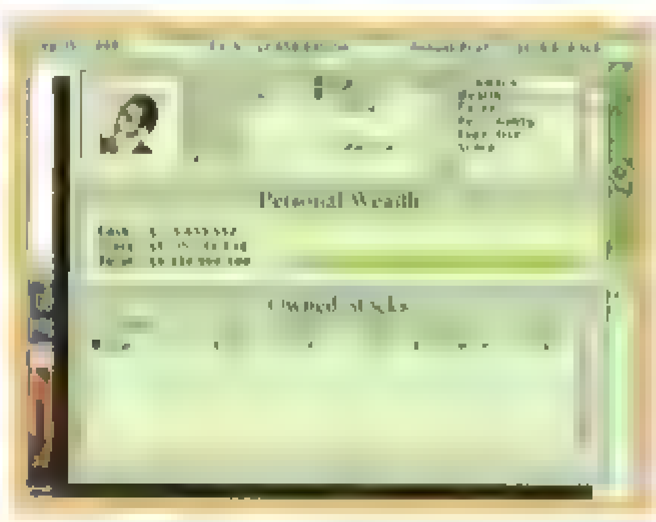
入百貨業的經營，也是另一種選擇，不過由於貨源掌握在別人的手中，所以要經營成功並不容易。至於完全都不投入生產與銷售的行列，只單純地投資有潛力的公司，雖然也是一種生存的方式，但是這樣要達成遊戲的目標是不太可能的！

即使《金錢帝國》曾經因為過於真實地模擬商品從生產到行銷的過程，所以被美國的CGW雜誌評選為『最難的遊戲』第六名，甚至被揶揄『應該附贈一個免費的MBA（企管碩士）在遊戲中』；但是就筆者商科的背景而言，覺得本遊戲實在是一個測驗經營能力的好工具。舉例來說，在一般的策略遊戲中，玩家只要生產出產品，訂個好價錢，就可以坐等大筆的銀子進門；但是在《黃金版》中，一項產品賣不賣得出去，完全得靠口碑(Overall)。而口碑是由品牌、品質與價格三者所決定的，不同的城市或不同的產品，這三者所佔的比重就不同；像是消費者對珠寶飾物可能只重視品質與價格，對可樂、啤酒卻只重視品牌。

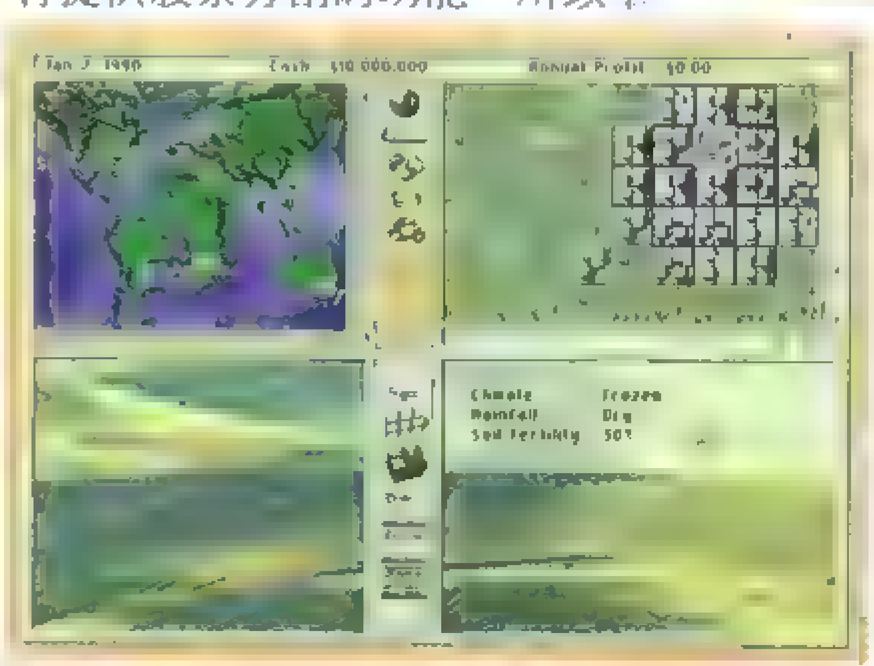
一項產品的品質是由生產技術與原料的品質所決定，所以玩



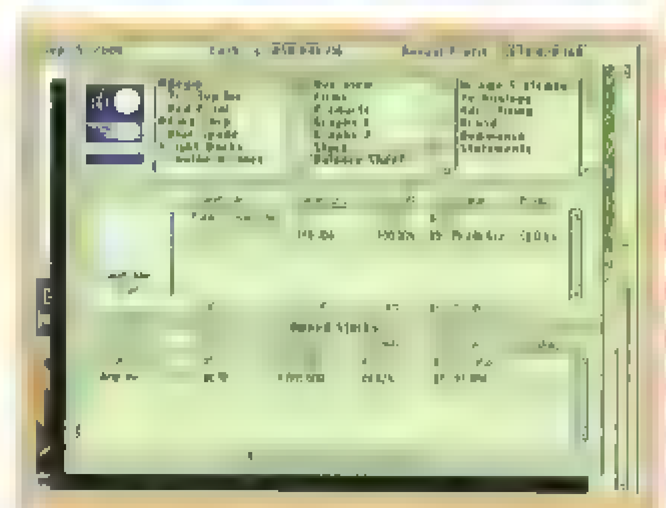
家除了要找尋優良的原料外，還得不斷藉由研發來提升生產技術。在品牌方面，最重要的莫過於品牌知名度與品牌忠誠度了，為了提升品牌形象，有時得砸下大把銀子作廣告才行。至於訂價，則更是一門大學問了，讀過行銷學的玩家，可能對課本上的訂價策略都滿熟的，但是要在本遊戲中獲勝，隨機應變是非常重要的；有時即使有好的產品，但是卻會賠錢，這時候可能就要調整訂價策略，來改變消費者的需求；或者運用價格戰，把一些體質比較差的對手，擠出市場外。



而對於一些打不倒的討厭對手，要怎麼對付它們呢？買下來當然是最好的選擇了，本遊戲提供的股票市場，可以讓您透過發行新股來籌募資金，也可以讓您收購其他公司的股票，大玩併購戰爭；不過很可惜的一點，是沒有提供股票分割的功能，所以筆



者的股價往往都漲到數萬點的高價，實在有點離譜（誰會買一股兩萬美金的股票）。除了行銷之外，本遊戲其實也活用了一些經濟學與管理學的概念。舉例來說，即使沒學過經濟學的玩家，

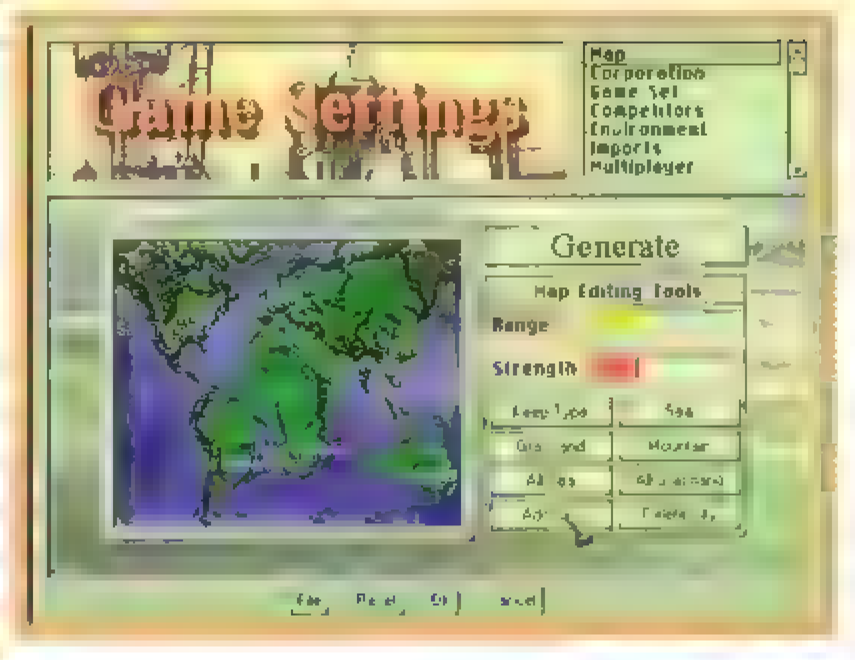


大概也都聽過『供需』吧？在本遊戲中，供需可不是一個單純的理論，而是一個會不斷變化的經濟現象！隨著產品價格與廠商供貨的數量的起伏，市場上的需求往往會有明顯的波動；如果廠商穩定地投入，那麼市場有可能會逐漸擴大，但是如果廠商間惡性競爭，那麼市場反而可能會萎縮。在人事方面玩家不但可以藉由投入訓練經費，來提升人員的生產或銷售能力；也可以委託經理人來管理部份店面，以減輕管理上的負擔。不過筆者覺得經理人的設計並未臻於理想，因為他



們除了薪水奇高外，而且常為了一兩間店面的利潤，就改變筆者原訂的銷售策略。

玩過本遊戲後，筆者覺得讀了再多的行銷、經濟與管理理論，如果不能有一個實際演練的機會，那麼都只是紙上談兵而已；而《黃金版》是筆者



玩過的數十個策略遊戲中，最適合拿來實際演練的好遊戲。

除了真實度與挑戰性之外，本遊戲最讓筆者欣賞的地方在於詳盡的說明資料與教學模式。遊戲中每個『遊戲組』的成品及半成品的種類，大約在六十種以上，但是玩家可以從遊戲附贈的產品手冊，或是開啓遊戲中製造業指引，很輕易就可以查出各項產品所需的原料數量及原料對品質的影響。除此之外，遊戲中各種重要的數據，如研發、廣告、財務、經理人資料等重要的資訊，玩家也可以輕易地從各式圖表中查出來，實在非常地方便。筆者常會藉由公司的產品營收一覽表，來查看產品的累積銷售情況，以作爲日後生產與訂價的參考。另外，透過店面的營運一覽表，也很快就可以找出營運狀況不良的店面，迅速加以整頓。

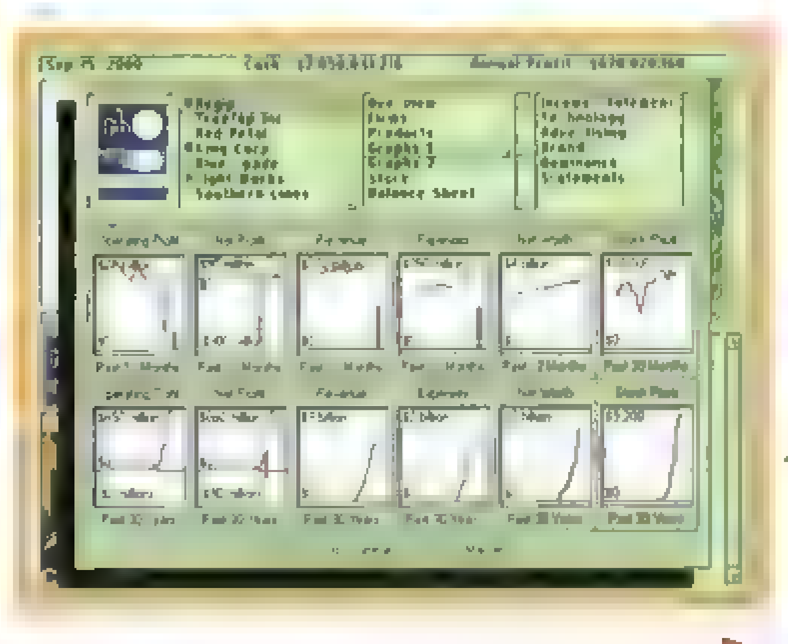


雖然本遊戲模擬得相當眞實而詳細，但是由於操作的介面經過了簡化，所以一開始操作起來並不會顯得繁雜，不過當工廠的數目一多了之後，管理起來還是不甚方便；尤其是傳播媒體的受眾人數會隨時增減，的確是一個很眞實的設定，但是如果玩家因此要常常調整數十家百貨公司的廣告金額與產品訂價，就是一個相當煩人的工作了。此外當玩家調整遊戲速度的時候，程式似乎會暫時自動存檔，所以當工廠數目一多之後，在WIN95上的速度就會延遲地讓人難以接受，因此筆者建議您最好以DOS版來進行遊戲，就可以避免這個問題了。



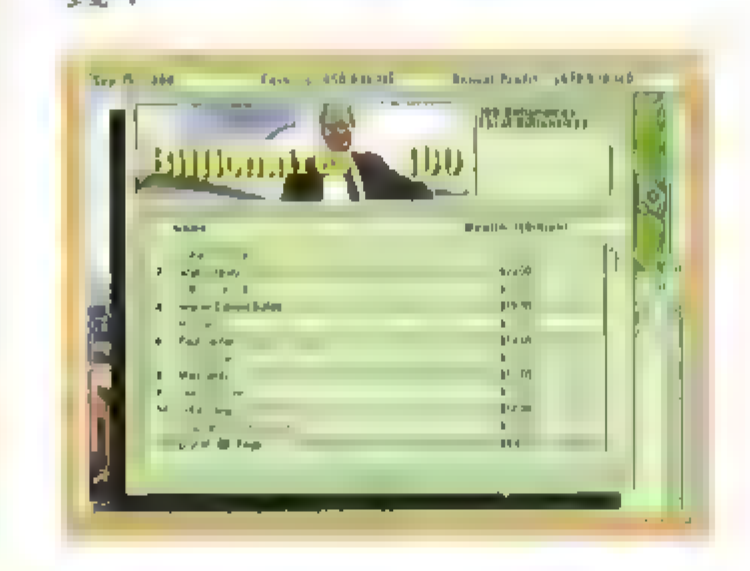
在與《金錢帝國》比較下，《黃金版》幾乎將大多數的缺點都加以改進了，不過筆者覺得很可惜的地方，在於《黃金版》仍然未提供讓玩家也具有某項專長的設定。在高難度的設定下，多數的對手都具有農業的特長；所以每次筆者要投入畜牧業的時候，都要非常謹愼小心，因爲生產出來的豬肉品質比對手差一大截，有誰會買啊？

當筆者打開遊戲的盒子後，還發現一個相當可惜的地方，就是盒子內只有一張薄薄的『安裝說明書』是中文的，其他的手冊全是原文的。雖然手冊上的英文並不難，但是要玩家在花了近千圓後，仍然得啃一兩百頁的原文說明書，未免太不人道了吧！至於盒子當中附的買《金錢帝國》



與《黃金版》退二十美金的活動，不知代理商是否也有這樣的活動？如果沒有，也請替當初買了《金錢帝國》的玩家爭取一下，算是『售後服務』吧！（我也是其中一個消費者）

整體而言《黃金版》的表現可以說非常地優秀，唯一美中不足的地方，在於對某些玩家來說，難度可能太高了一點。不過如果您喜歡策略經營、以別人的失敗爲最大的快樂，那麼一定不可以錯過《金錢帝國黃金版》！有信心的玩家，不妨來試看看您和遊戲中百大富豪排行榜上的『威廉．蓋茲』（大概比爾．蓋茲不喜歡他的名字出現在遊戲中吧？）及蔡萬霖，誰比較會賺錢！



本文作者／LCJ



唯GAME主義

生死關頭　殺戮時刻

STRIFE　KILLING TIME

過關高手

淺嚐這兩款新遊戲之後，草民有點為遊戲的售價抱屈，它實在是太物超所值了。為了表示對代理發行業者體恤玩家的作法之謝意，草民決定掏腰包去買一套回來典藏。

這兩款遊戲有個共同點，遊戲場景極為龐大，但各個區域都是相連接的，行動的自由度很高，但也相對增加了不確定性。為了避免走冤枉路，建議玩家可隨時做下地圖標記，先記下哪個區域需要何種鑰匙，待取得時才好直搗黃龍，而省卻瞎子摸象之苦。

在眾多DOOM-L1ke遊戲中，「生」與「殺」是顯然較有內涵的兩款作品。原本強調「暴力美學」的遊戲居然可以作出如此的深度，這樣的型態，諒必會起點示範作用才是。有興趣的玩家諸君，這「套」新遊戲絕對不容輕易錯過。

●生死關頭評分：88

●殺戮時刻評分：88

當接獲這「套」遊戲的評論稿時，還真不太敢相信自己的眼睛，一個保護盒內裝著兩片光碟，而兩片光碟則分屬兩款遊戲，更令人瞠目結舌的，是這樣的一套「套裝」遊戲軟體，竟然只訂了教人怦然心動的伍佰元售價…草民孤陋寡聞，對於這麼罕見的遊戲界奇景，不免迭迭稱奇。

如此「俗擱大碗」的嘉惠玩家作法，究竟賣的可是真材實料嗎？以下將就兩款遊戲分別來細細的品味品味。

〈生死關頭〉

這是一款成功融入劇情的第一人稱動作射擊遊戲，它與玩家熟悉的Doom-Like遊戲有很明顯的差異，遊戲主軸以任務取向，不再是悶著頭瞎打誤撞了。

遊戲主場景是一市中心，藉由四通八達的連接點可往各場景執行任務，其地理關係皆有脈絡可尋，連成一氣但各成獨立的區域。各場景的地圖詳盡，構圖考究，惜解析度只有320×200，誠美中不足之處。

市中心裡有各式商店可補給裝備，而金錢除了完成任務時可獲打賞之外，遊戲場景中也可拾獲。遊戲裡的各式武器和道具堪稱豐富，且以視窗模式顯示，在視覺上有不錯的成效。在這個部份的設計上，有新穎的點子值得一書。



在武器方面，十字弓可以射出電擊箭或毒箭，破壞砲則可以選擇發射散彈或是能源魚雷，另有符咒是相當具威力的武器，但是它耗用卻是生命值。在道具方面尋標器可以輔助瞄準敵人的精確度，通訊器則能收到有助任務進行的訊息，而傳送信標更可以呼叫同僚前來協助作戰。此外，將礦石丟在能量力場再開火引爆，這可以省下不少彈藥。更炫的是，遊戲裡的鑰匙不再侷限於常見的型態，有時必須砍下敵方



特定人物的手掌來通過指紋辨識器，因此在鑰匙欄內就會看到一個血淋淋的手掌…這個我喜歡！

由於融合角色扮演的成份，



因此對話訊息就益發顯得舉足輕重，尤其碰到選擇性的對話時，一棋之差足以滿盤皆輸。從接獲任務開始，玩家即必須牢記任何有關的資訊，這包括了任務的內容、該執行的動作、執行任務的地點等等。聽起來像是說廢話，但其實不然。例如，得知任務的地點但卻跑錯了場景，因為有些場景不會管制進出，於是即有可能找錯了交談對象，如果再碰上「話不投機」，那結果可就萬劫不復了。再如，即是找對了人，但所選的話題不為對方所採信，只要警報聲響起，這都導致遊戲陷入無以為繼的窘境。也就是說，遊戲自此即無進展而玩不下去了。

這麼苛的條件，玩家該如何自處呢？不要仗著自己軍備整齊而隨意開火，即使身處敵軍陣營中也要有先挨顆子彈的心理準備，這通常表示您行跡敗露了，此時反擊便無後顧之憂。有些基地中，您甚至要向敵軍出示通行證，要是先動粗的話，誰來幫您打開閘門啊？凡事謙卑為懷，待敵方先摑了您的左臉時，將之撕裂也就罷了…如此即可避免多錯誤的發生。

萬一真玩成「無言的結局」時怎麼辦？這得先談談遊戲的存檔功能。遊戲伊始，玩家先得選取一個存檔的欄位並命名之，此後所做的任何存檔動作都會覆蓋於此欄位上，玩家並不能任意將不同的進度存放於不同的欄位。要是走上了不歸路，那先得看看存檔的進度是否已過了分水嶺，如果是的話，就只剩下一個辦法：讓自己死掉！然後按下空白鍵，這會使得遊戲回到該任務初始的進度。這是遊戲卡死唯一補救之道，玩家不得不知。

這款遊戲使用的是id所開發



的遊戲引擎，自然具相當水準，加上別出心裁的劇情串連，增添了不少懸疑，相對也使難度提高不少。更令人詫異的是，連同音樂和語音、動畫在內，只佔用了約70MB的硬碟空間。草民個人極為喜愛這款風格獨特的新遊戲，只要是同好，建議您別錯過了。

《殺戮時刻》

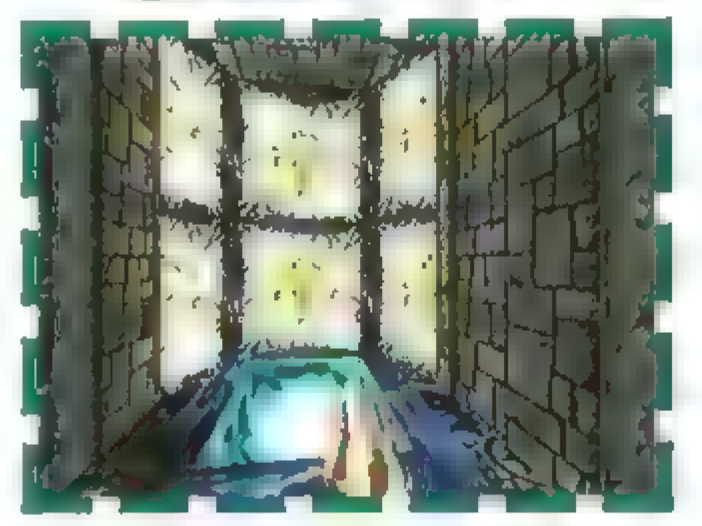
時間是1930年初，康威家族龐大遺產的繼承人泰絲．康威，在私有的康威島上豪華宅邸內神祕的失蹤了。她的虛榮心導致她酷愛奢華的生活，除了熱衷於宅內盛辦舞會之外，對於神祕的古埃及文明也有濃厚的興趣。她的失蹤是否與此有關？玩家所扮演的角色必須逐步的解開這一連串



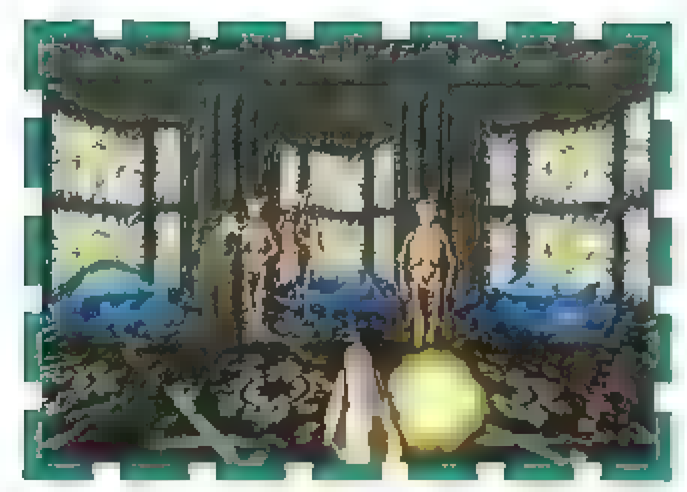
的謎團，但從搭船抵達島上碼頭的那一刻起，玩家也正逐步地將自己推入未可知的危機之中…。

同樣的一款動作射擊遊戲，但卻多了冒險遊戲的氣氛烘托，雖然遊戲中並無可資交談的對象，但定點出現的泰絲幻影，卻足使血腥暴力的遊戲多了點人文氣息。只要跟泰絲的幻影進行心靈對談，螢幕上就會出現一段真人演出的動畫，它顯示的是古宅生變前，宅邸中人的生活片斷。藉由生動的影像和清晰的語音，玩家可以瞭解並推測出古宅生變的來龍去脈。這應該是這款遊戲的成功賣點之一。

遊戲場景設計很具匠心，除



了主體的古宅之外，週圍鄰接的樹林、山谷和懸崖等，皆各具特色。而古宅的地下層更為可觀，它甚至有密道銜接到附近的小島上。就場景的設計而言，很得草民的認同與激賞，因為它巧妙而成功的化解了草民多年來對同類型遊戲率皆有「地界」限制的疑



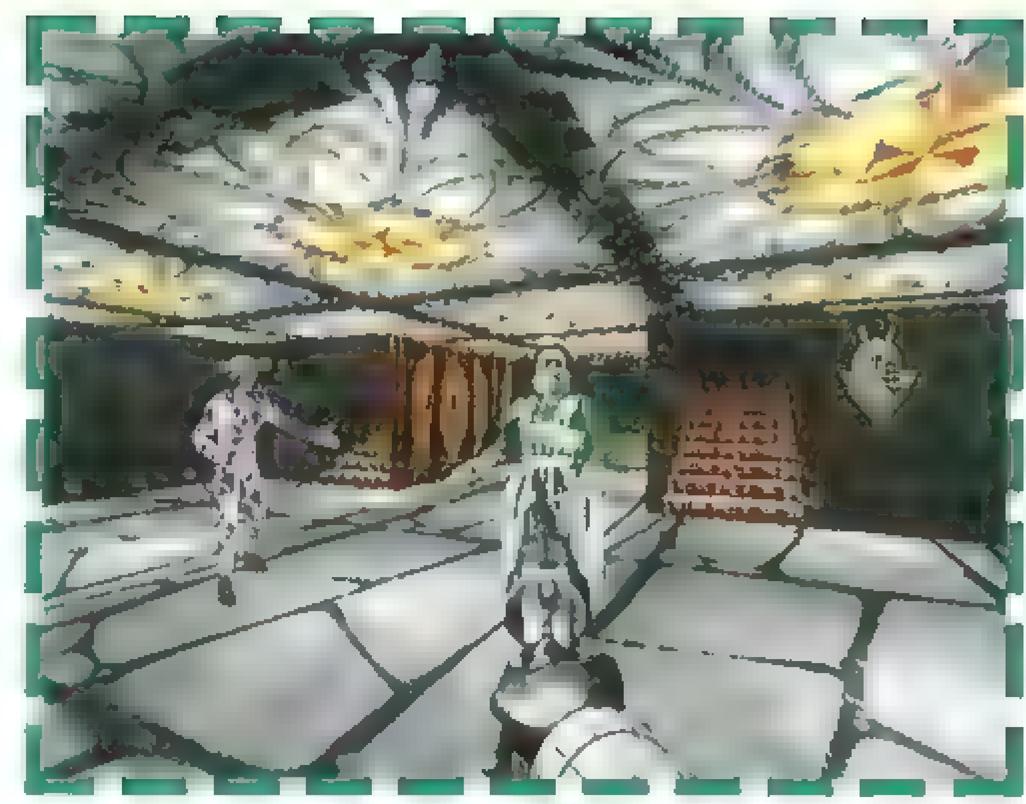
慮。這種手法，不得不謂之高明。

遊戲的目的是收集十個「羽翼神像」，之後才得以解開古宅遺施與時光暫停的魔咒。這些神像分佈於島嶼各處，要收集齊全，除了必要的膽識之外，您還得有點本事。這期間，各式鑰匙更扮演了關鍵性的角色。由於除了需用鑰匙的區域之外，各場景可說是暢行無阻，因此很可能會先前往沒有障礙的場景，待回頭



取得特定鑰匙之後，玩家極有可能就陷入不知用於何處的苦思了。這一點，最好能事先有所防範，否則，要是悶著頭切換到地圖模式只顧著走，草民斷言，您會時常墜入懸崖的…看！又掉下去了吧?!

怪物的多樣性也是特色之一，配合著古宅神祕的氛圍顯得很有「個性」。例如：手持獵槍的園丁、舉止失措的女管家和女傭、中邪似猛拋菜刀的廚師等等。到了戶外更熱鬧了，有逢人就叮的虎頭蜂、藏身樹林的兇狠獵人、腳程飛快的雙頭獵犬、還有一堆悠悠忽忽飄浮的幽魂…怪得很。這林林總總的怪物群卻更激發草民急欲探究古宅事變原委

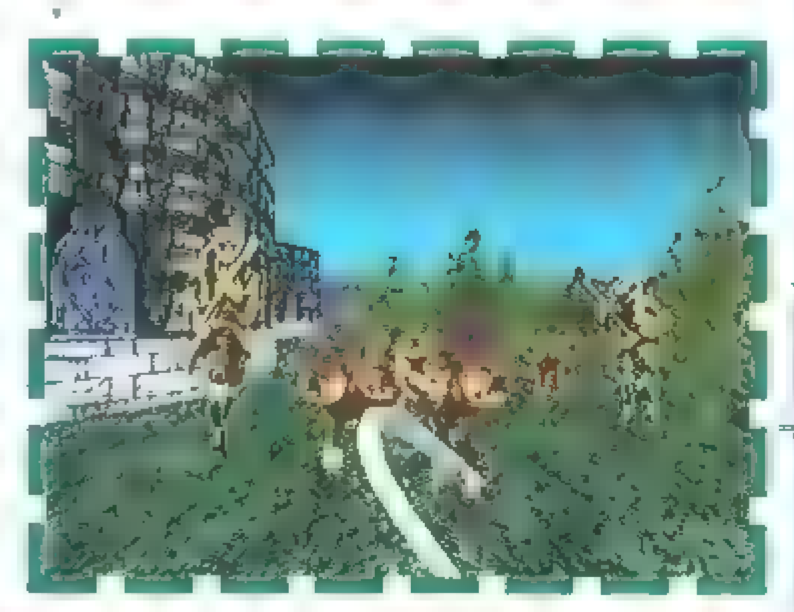




的意念。不幸的是，當收集齊全神像之後，赫然發覺到，這才是另一段夢魘的開始哩！

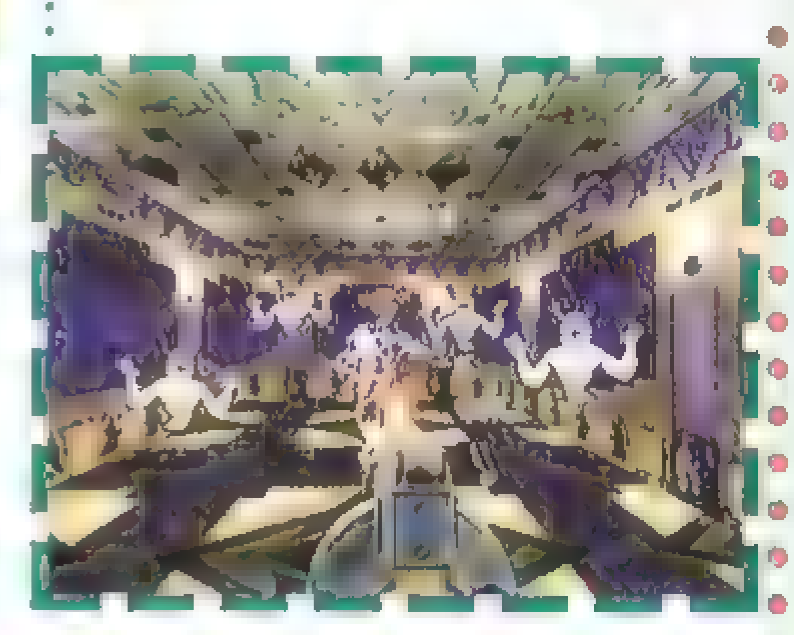
面對這些受到詛咒（來自草民的）的怪物，玩家手中可有何利器以資因應呢？剛開始只有一把點45的左輪手槍，如果再拿到一把即可使用雙槍。慢慢的還會取得一把鐵撬、散彈獵槍、手提輕機槍、汽油彈、火焰發射器和聖十字架。大概是因遊戲背景年代設定的關係，這些武器顯得很復古，較難有「花枝招展」的效果產生。

草民剛進入遊戲時，不知何故總覺得畫面怪怪的，後來靈光一閃才頓悟，原來是視角作祟



第一人稱的視角有點失調，以致總覺得懸著身體，腳沒有踩在地上的模樣，看任何東西或場景總有「高人一等」的比例失調現象。這要不是視角失去準頭的話，那就只有一項「事實」可以解得了—遊戲主角長得特別人高馬大。

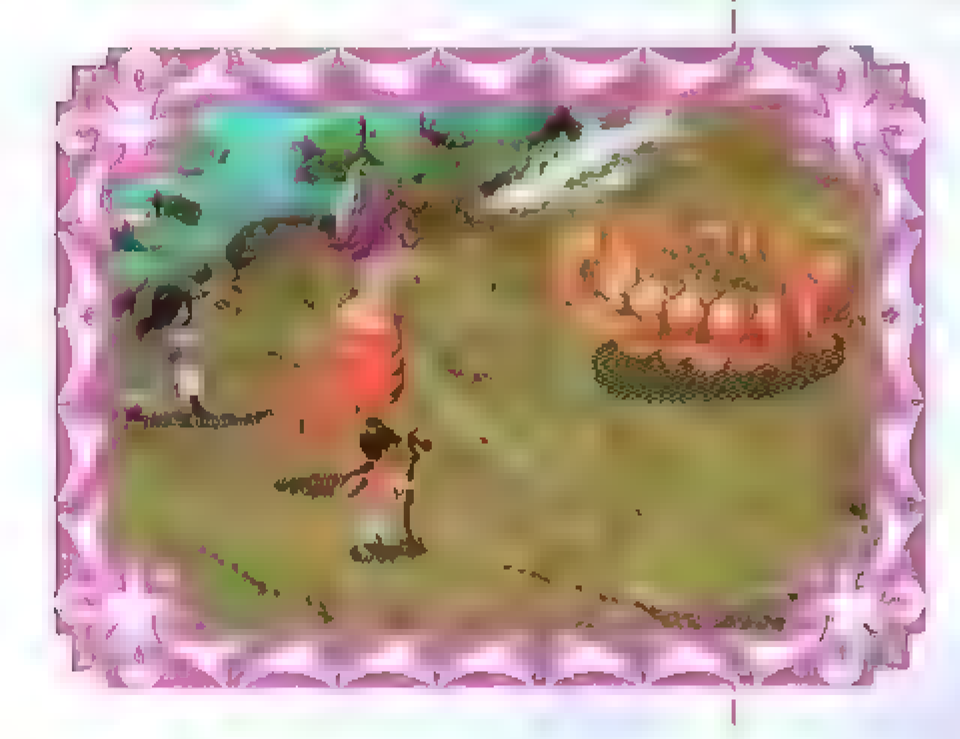
在WIN95平台上，遊戲畫面可支援到800×600、16或24BIT模式，華麗的畫面和出眾的音樂、音效表現，構成這一款帶有濃厚冒險成份的動作遊戲，它真的很具有吸引力。



本文作者／ALEX

國外發行：STUDIO 3DO
國內代理：互旺
遊戲類型：DOOM-Like
發行版本：光碟×2
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX-66
記憶體：8MB
支援音效：S/G
顯示模式：生V、殺SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：500元
測試配備：P-166、32MB DRAM、S3、AWE 32、12X CD-ROM

絕琴魔音 ●CAT



以下僅代表我一個人的看法，若是有人不認同不可以罵人，現在就讓小女子吐吐絕琴魔音這款遊戲的苦水！

(1)裝備方面的苦水：雖說我第一次玩時忘了買裝備被外面的小怪物打得半死，但是後來我買了裝備（經驗值難攤，錢更是難賺），卻發現…天啊！根本一點用都沒有，仍舊被打得半死，只有將等級升高一點才有用（真的很奇怪？）

(2)殺敵方面的苦水：話說我雖然賭性堅強的將等級練高，可是敵方的怪物怎麼打我，最少都一定會再扣一，但更叫我痛苦的還不是這個，而是敵方打我是每發必中，但是反觀我方呢？曾出現過連續三、四次失誤的經驗（結果我的男豬角立刻倒地，掛了），因爲敵方一次出現三至一個不等，生命又特長，通常我打他們一隻一次，他們聯合起來打我三隻三次，而且每次必中，你能不死嗎？更諷刺的是，我方連個什麼忿怒一擊都沒有，這還玩得下去嗎？（欲哭無淚啊！）不過還好，近百分之百的逃跑成功率讓我存活了下來，只專挑弱小的怪物打，倒也還過下去。

(3)休息、補血、買賣武器方面的苦水：天啊！你能夠想像一個角色扮演的遊戲裡面沒有休息的地方嗎？（像是旅館之類的地方。）不能！對不對！但它就是這樣的一個遊戲，本來找到了女主角在她家過夜時，我還希祈它能幫我把所有的人補完血，好向下一個地方奮勇殺敵，可是…可是…嗚…沒有！沒有耶！另外，你在這一個村中買了武器之後（武器也很貴，錢錢還是難賺），竟然不能立刻順便賣掉一了百了，碰巧我又在裡頭看見了丟棄這個指令，因此心想，難不成要把舊武器丟掉嗎？所以二話不說，我也很阿殺力的把它們全丟掉，但是你猜，我在下一個村莊中看到了什麼？當舖！對了，就是當舖，沒有武器防具店，卻出現了當舖！你會不會氣得吐血。

好啦！這僅僅是小女子以玩GAME那麼久以來，頭一次玩了前面兩關便大吐苦水的看法，除了上述以及複雜的迷宮（如果你玩過魔神戰記2，就會記得男豬角去的第一關迷宮超簡單的），其餘尚可啦！但是它的人物細緻度我還是覺得不夠，那音樂呢？呃…是不錯啦！（我是說片頭的那一段，真的是不錯）。

唉！每當我想起我花了那麼多錢，又滿心期待的將它買回家，現在卻滿心的後悔淚眼汪汪…於是我只好把它擱下了，先玩魔石神劍錄，至少它不會讓我氣得大拍桌子，想砸電腦，至於那些錢，就當是我支持國產遊戲的第一步吧！

戀愛物語 ●王旭美

談到日本的GAME最讓我心醉之處就是在於他們美工的功力，當然在“戀愛物語”中更是看到了美工用心的地方，不僅僅人物、衣著、背景，還有逗人的小動畫，整個遊戲的“觀瞻”讓人沒得挑，不止人物會隨心情有著不同的表情，還會配合季節更換服裝，雖然不是創舉，可是卻令人感到格外的細心。此外，有別於一般的養成遊戲，在其中還有著人物互動式的談話，讓玩家在選擇對話之際，除了一份驚喜之外，更多了一份參與感。

但美中不足地，整個遊戲似乎還少了些什麼。互動式的談話新意可嘉，可是當遊戲玩過一、二次之後，而整個遊戲就顯得呆板許多，雖然衆多的社團可供選擇，其中各式各樣的Q版小人更深得我心，可是等待換社團的時間太久了，由於遊戲是以週來進行，在這樣的情況之下，又必需經過漫漫的數年長大，也難怪玩到遊戲三分之二的地方就覺得無聊了。另外，只要能抓到要訣的玩家就能在畢業的前一年把各項數值都加滿了造成遊戲的主角只能成天等吃飯、等睡覺。另外那些妹妹也眞奇怪，明明我想追的人是玲蒂兒，可是到後來跑來跟我告白的女生卻是沒說過幾回話的柯。它的結局也欒混的，校長講講話，給你看看二、三張圖文就了事了。



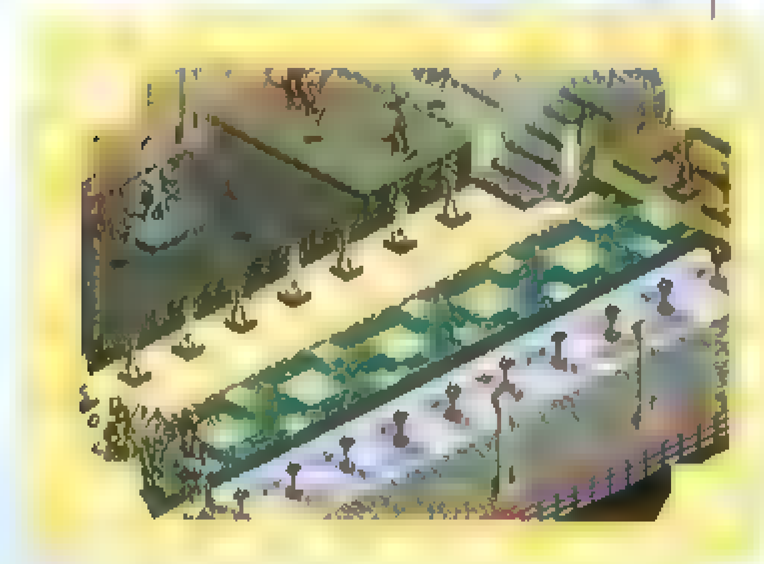
最後還有一些可以改進的地方，譬如可以去的地方非常多，但只能看，不能買（除了花店之外或特殊事件），社團合宿或畢業旅行可以再多花點心思弄得特別一點，不要只是寫寫幾行字，看看幾張不同的圖片就算了。放

寒暑假時可以設計些額外的場所以供娛樂，達到"放"假的感覺。整個遊戲讓人感覺起來不錯，只是其他的小地方再多加改進些，就更加不錯啦！

超時空英雄傳說Ⅱ－復仇魔神

●游祥威

自從在軟體世界看到對這個遊戲的介紹，就一直期待它趕快發行上市，為什麼呢？因為經由介紹發現它不同於一般的戰略遊戲，高水準的3D動畫、華麗的過場畫面，還有多線式的劇情和多重結局，這麼棒的遊戲怎不令號稱電玩高手的我怦然心動呢？



經過半年的等待和近二個月的奮戰，終於看到了第一種結局，因為主角的任何決定都能影響劇情的發展，造成不同的結局，這也是遊戲耐玩的地方。在操作上，只有一鼠即可行遍天下，外加熱鍵的設定更便於操作；在轉職上，你可以當個專職的戰士，也可以當個耐打的魔法師，全靠自己的決定，就算轉錯職也還有挽救的機會，而且我方職業更高達九十九種喔！

此遊戲有五種電腦AI可供自行調整。遊戲中我認為最精采的是：法術除了有以往的風、火、水、地、神聖、黑暗、召喚外，還有少見的蟲術、仙術共百餘種，真是令人嘆為觀止！而且當男女主角好到某一程度時，還可施展男女合技，其威力之強，範圍之大，絕對讓你拍案叫絕！

雖然這個遊戲這麼好玩，但仍有二個令人頭痛地方，一個是NPC的AI太低，另一個則是寶物隱藏得太隱密，實在不易尋找。附帶一提，其售後服務回函之快令人咋舌，不到五天就收到其贈送的海報和更新版磁片。炎炎夏日，號稱玩家的你若想打發多餘的時間，超時空英雄傳說Ⅱ－復仇魔神將是你最好的選擇！

超時空英雄傳說Ⅱ－復仇魔神

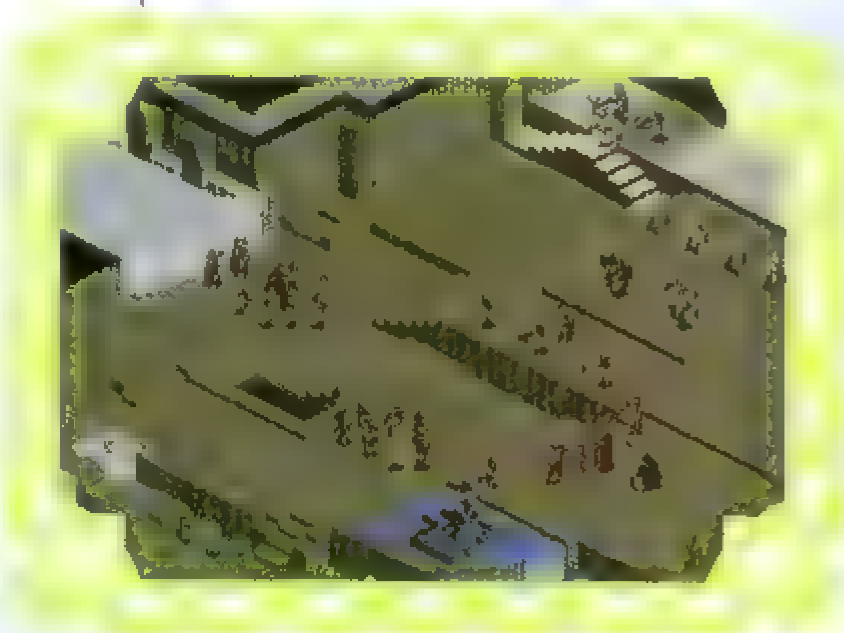
●衰尾道人

第一次在雜誌上看到這款遊戲時就被它華麗的畫面所吸引，所以一到了它的發行日期三月二十九日我就迫不及待的跑去買，結果跑了很多家電腦公司都買不到，回家後上網路查詢才發現發行日期延後，上面寫著為了讓玩者玩到更好的遊戲所以延到四月二十日發售，好不容易等到那天上網想要確定一下卻發現日期又延到四月二十三日，真是令人氣憤。

到了那天總算被我買到了，那時我心想延期了兩次一定是修正了許多次應該沒有錯誤才對，等我回家一玩卻發現錯誤實在太多了，像在海妖之難這關船上方的敵人打的到而船下方的敵人卻打不到，必須要用弓箭手或騎士間接攻擊才打的到。在反抗軍這關大部的人都會選擇逃走，而我選擇的是打敗刑天，打敗刑天他派出了埋伏的部隊後居然出現任務失敗四個字，這就和過關條件矛盾了，我費盡千辛萬苦不斷的取檔才打敗刑天卻得到這樣的結果，這種氣實在是筆墨難以形容。而在地下宮殿第一層遇到一劍，芙蓉說這把劍是吹雪，是刑天很想要卻又得不到的劍，要清風收服它，等我玩到雙劍合璧時秋月卻裝備著吹雪，這和芙蓉的話不就矛盾了嗎？而且古劍吹雪怎會兩把呢？在選擇這一關勝利條件是打敗東路指揮官或是西路指揮官來決定要走那一條路，只要是好奇心比較重的人一定會想到如果同時打倒會有什麼情形呢？於是我就將兩路的指揮官引誘到一個地方，讓兩人很靠近再用劍術殺死，結果東指揮官死的時候清風說我們往東邊走吧，接著西路指揮官死了清風又說我們往西邊走吧，像這兩種情況卻又令人啼笑皆非。

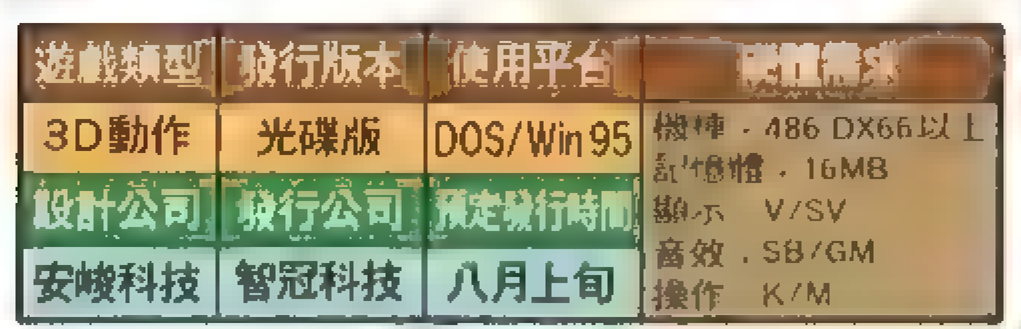
防具的種類很多，說明書上寫的看起來琳琅滿目但其實很多都是多餘的，過關後換一個靴子、盾牌防禦才加一、兩點，升個等級增加的都比它多，防具變的可有可無影響不大，我都是過了好幾關等到商店的防具和我的防具防禦力差很多時才換，因此其中有許多防具都是可以省略的。我到教堂捐了一萬多元驗值每人都只加十點，不知是程式錯誤還是本來就這樣，實在很不值得。除了上述幾個矛盾的地方外，最嚴重的就是魔巨科技這一關，我的同調石被調包了卻還能進去拿武器，整個劇情都錯誤了，玩到這裡我不禁感到懷疑，這就是延期後給玩者更好的遊戲嗎？假如沒有延期在三月二十九日就發售的話那這個遊戲還能玩嗎？

至於超時空英雄傳說Ⅱ的「完成」版有沒有改進上述的缺點我就不知道了，因為「未完成」版已經抹殺了我玩此遊戲的興緻，所以「完成」版我也懶得玩了。我只是對於出版公司的這種行為感到相當憤怒才會寫這篇文章來發洩我的不滿，如有冒犯之處請多包涵。




三國志
蜀漢英雄傳
新型態三國遊戲—
這一次，
您得親自去扮演其中的角色……
八月登場
開發製作
ENGINE
安峻科技
台灣地區總經銷
軟體世界
智冠科技股份有限公司
北區:(02)788-9188
中區:(04)202-0870
南區:(07)815-0988

史上第一套可連線的中文三國遊戲------





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
3D動作	光碟版	DOS/Win95	機種：486 DX66以上 記憶體：16MB 顯示：V/SV 音效：SB/GM 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
安峻科技	智冠科技	八月上旬	



您還在三國世界裡賣命的擲骰子、練等級、擺陣法......嗎？在三國志蜀漢英雄傳這款全新玩法的三國遊戲裡，關羽、張飛、趙雲、孔明、黃忠甚至關興都可以是您所親自擔任的角色！除了耳目一新的遊戲模式外，更有：

【精緻的3D場景表現】

第三人稱的視角就有如一台攝影機跟在您所扮演的人物後上方一樣的靈活，而我們將遊戲中所有的場景、人物以3D來精細繪製，以及640 x 480 的高解析畫質，讓您在行進穿梭、砍殺敵人、突破迷宮時都有身歷其境的臨場感受！

【特殊的武器與裝備】

英雄豪傑當然少不了各項稀世武器與使用道具，除了各人的專屬武器外，還有具殺傷力的飛鏢、掌心雷，會自行搜尋攻擊的追魂鏢。再配合補充體力的人參、靈芝、雪蓮，與恢復仙術值的回神丹、行氣散、凝神露等物品，想不天下無敵都很難呢！

【法術的妙用】

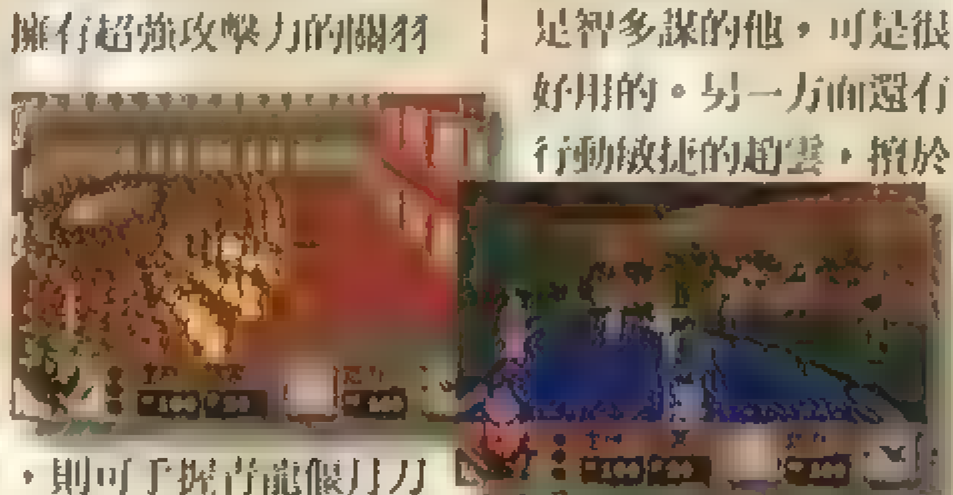
當您在突破重重包圍時，只是一昧砍殺當然是不過瘾的，多加利用各項因人而異的法術，即可大大提升作戰樂趣。在三國志 蜀漢英雄傳中設計了許多的法術可供使用，例如：攻擊類的火球術、爆裂術、火龍術、追魂術、冰雹術、電擊術..等，恢復類的恢復術及防禦類的隱身術、無敵術..等，哇！那麼多的法術，到時玩家們一定目不暇給的！



【連線進行遊戲的樂趣】

三國志 蜀漢英雄傳是第一套可連線的中文三國遊戲，具有國產遊戲中少有且齊全的網路連線功能，包括有：IPX NETWORK、MODEN NULL、MODEN TO MODEN等數種連線方式。，讓您與好友一同並肩作戰的旅途上，充滿不可預期的變數！

如果您認為網路連線就是多一些人來跟您搶敵人或物品，那可就錯了。您只要善加利用每個角色的不同屬性，就可輕而易舉的過關斬將；張飛的防禦力最高不容易失血，一馬當先的任務就交給他了；而擁有超強攻擊力的關羽



，則可手握青龍偃月刀，跟在張飛一旁好伺機攻擊；（要是您覺得這樣不夠過癮，當然也可以衝進敵陣，來招『橫掃千軍』。）而史上最偉大的天才軍師—孔明，自然是守在後方施展法術攻擊敵人及替隊友恢復體力，（可說是牧師與魔法師的綜合體）足智多謀的他，可是很好用的。另一方面還有行動敏捷的趙雲，擅於遠距離射箭的黃忠等，都因為有個別的屬性而可以調派出最佳陣容來制敵。這些精彩的鏡頭，就等您與好友們一起連線，親自體驗啦！

最後提醒您，三國志蜀漢英雄傳將在八月與您見面，屆時別忘了邀您的好友們一起來探探這精彩且不一樣的三國世界吧！

(本文圖片為開發中畫面)◆

研發製作
ENGINE TECHNOLOGY CO., LTD.
安峻科技
台北縣板橋市成都街10號1樓
TEL:(02)9539263
http://www.gpc.net.tw

台灣地區總經銷



北區:(02)788-9188
中區:(04)202-0870
南區:(07)815-0988

MAGIC The Gathering
魔法風雲會

新新人類的遊戲來臨!!

震撼全球的益智遊戲來到台灣！不需要電力，也不需要主機或電腦，只需要你的智慧。**目前全球已銷售超過兩億張！翻譯成九種不同的語言版本！**無數的玩家透過它互相鬥智享受了無窮的樂趣。它是個紙牌遊戲……

MAGIC FIFTH EDITION

魔法風雲會

MAGIC The Gathering FIFTH EDITION

尖端出版

台灣總代理　尖端出版有限公司　全省總經銷：農學股份有限公司　永禎股份有限公司　智冠科技股份有限公司.
魔法風雲會推廣小組多明尼亞服務站:電話:(02)218-1582轉313　傳真:(02)218-2046　電子信箱:sp1591818ms3.hinet.net





充滿魔幻的中古大地，
將會掀起怎樣的一場腥風血雨？

你是熱衷生命、濟弱扶傾的熱血青年嗎？
歡迎加入魔法軍團的行列，
來場與眾不同的世紀大冒險！

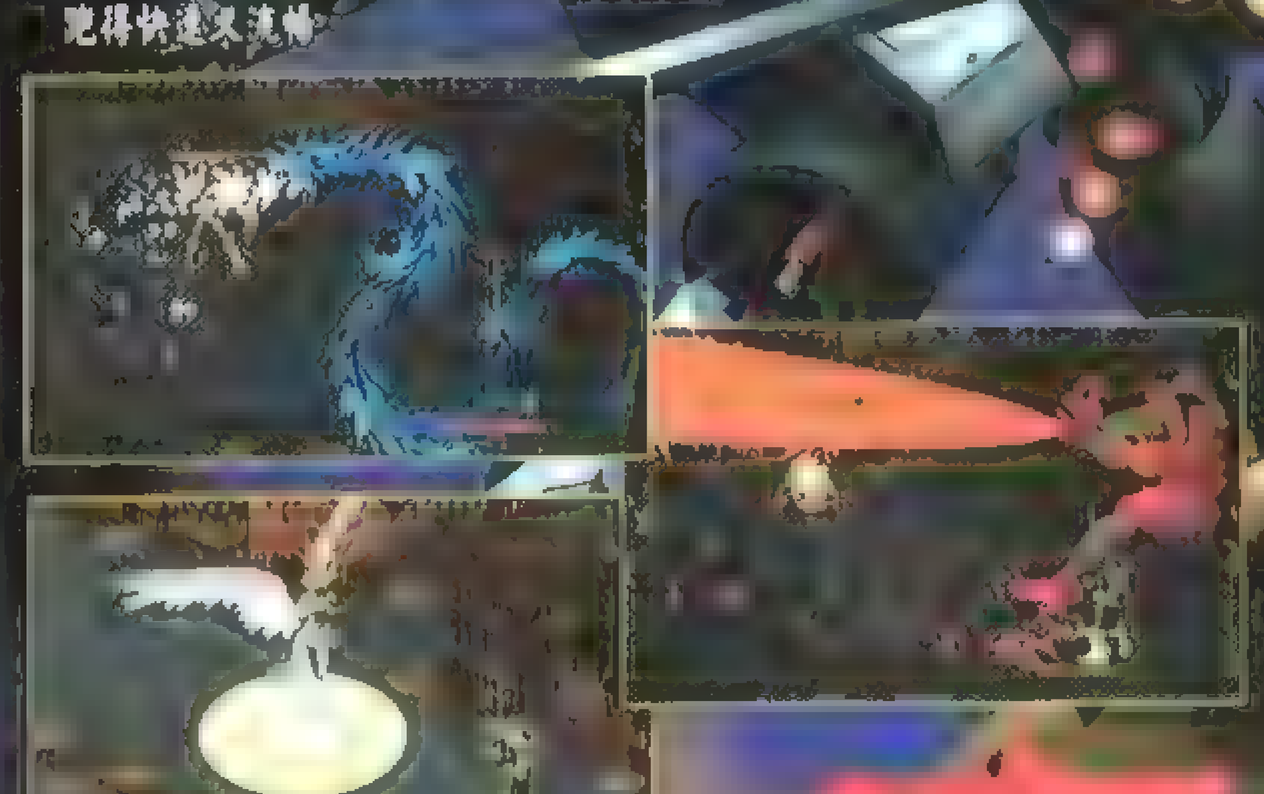






●完全以3D CG來建構整個遊戲世界中的一草一木！

●高水準的程式製作，讓你的遊戲在電腦上跑得快速又流暢





動體世界
智冠科技股份有限公司

Warlocks
魔法軍團



SOFT WORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司

用棒球寫日記的英雄，需要您的掌聲與喝采！您的熱情參與和投入，將使中華職棒更添繽紛色彩！

真實球員、多變屬性

共有七隊中華職棒隊伍：龍、獅、虎、象、鷹、牛、鯨，收錄所有球員的詳細資料，且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力，如野手的逆境、硬滑二壘、黏打、揮大棒、跟球力、選球力、長打型或安打型等，還有投手的控球力、得分圈強/弱等多達60種以上的屬性。

首創新兵訓練營

除了有今年轟動職棒界的新人加入外，還可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動。以投手和野手不同的訓練特色來區分課程，如重量訓練、傳球練習、研究球路、跑步、揮棒等訓練，你也可能是一顆熠熠發光的新星喔。



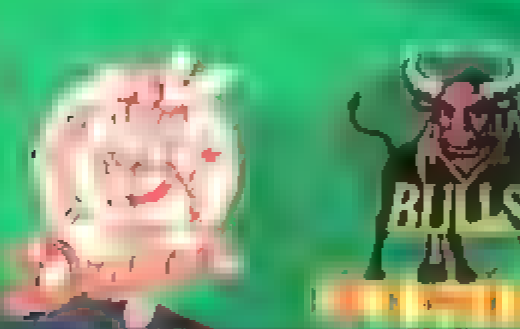




全新的投打對決畫面、全新的球員資料，展現最精彩的職棒八年！





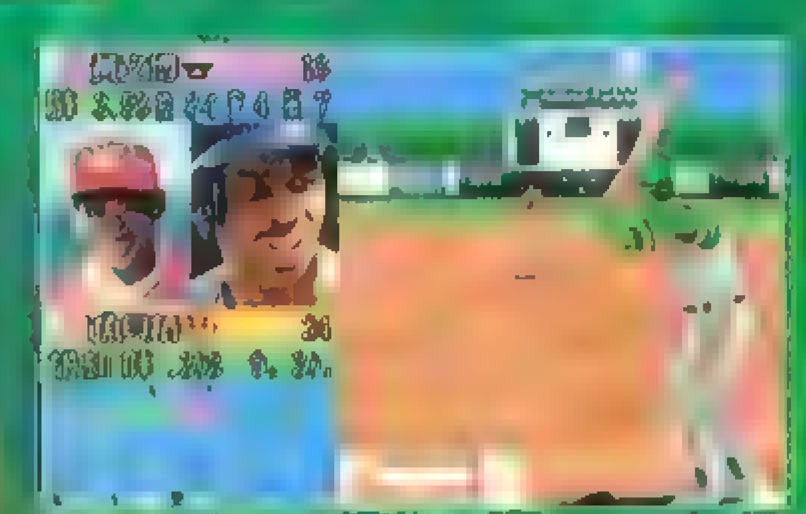
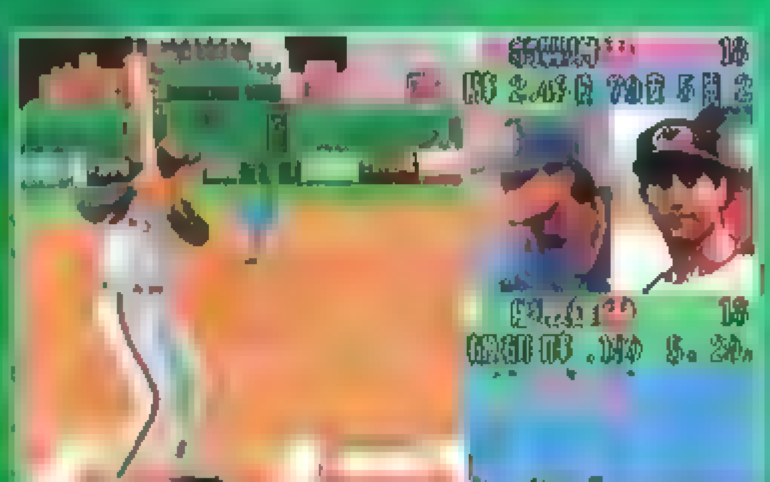




完整的賽事

遊戲內容分表演賽、聯盟賽、攻守練習、特殊戰役和世界大賽等，其中聯盟賽的賽制安排完全與職棒八年的賽事相同，在七個不同的球場舉行。

投手球路更多更豐富

依投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、內外角球、下墜球等。

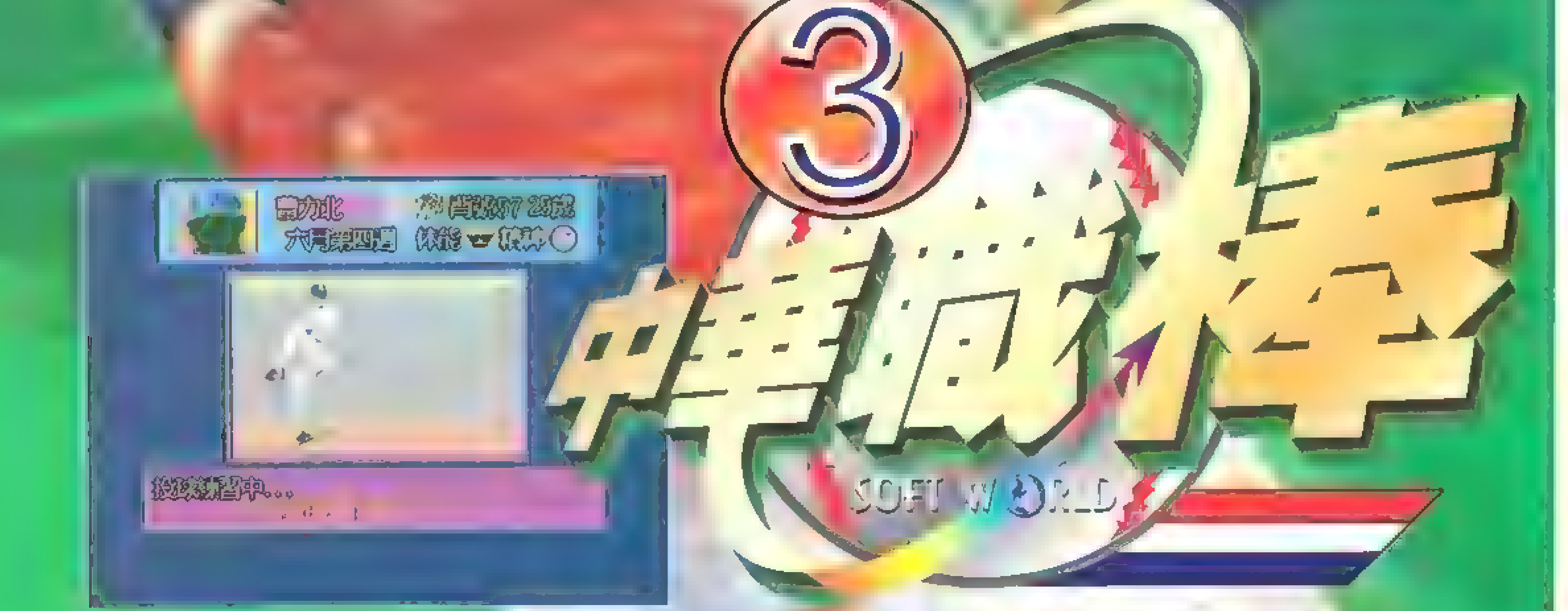



畫面更細膩逼真

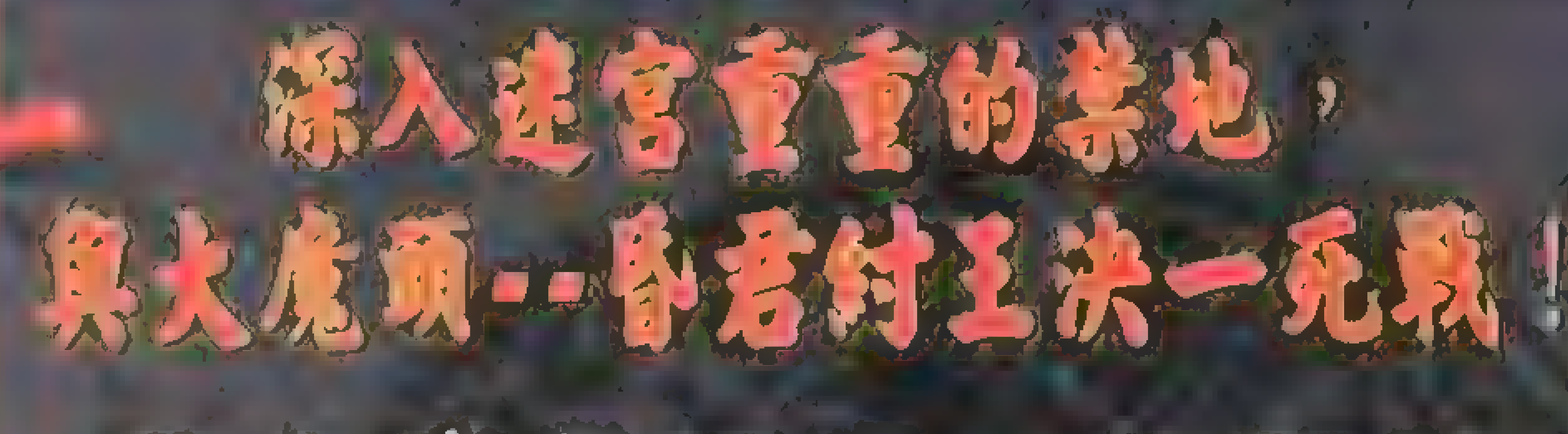
左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投 投的球路看的特別清楚等， 投剋左打的功效。還有許多 表現， 撲接、撲壘 真實的讓你大呼過癮。

球員記錄永久保存

記錄室增添了許多記錄項目，如連續完封、連續安打場次、連續三振局數等連續的記錄。



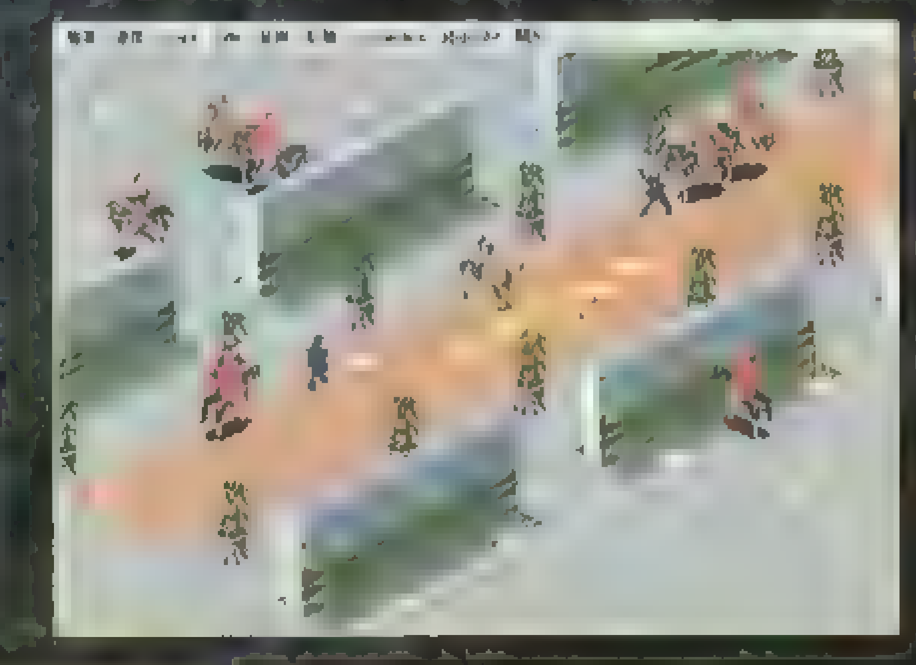
封神演義



本年度最狂爆、激烈的角色扮演遊戲！

全新改版，完全支援Win 95平台，
一等一的超級精品，值得用力期待！

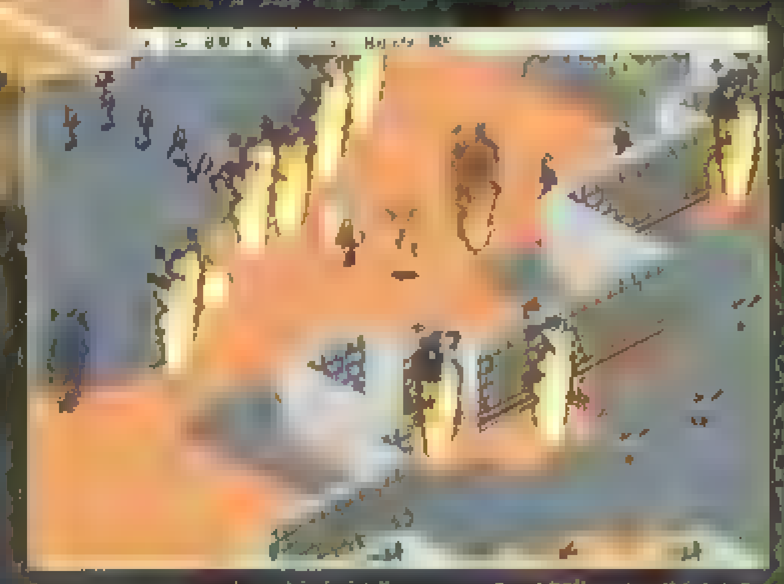
- 即時戰鬥模式，法術、戰鬥特效驚人，讓你驚豔不已！
- 可扮演的角色3～4人不等，每個角色均有不同的專長，如姜子牙擅長法術攻擊、武王戰鬥力強，雷震子擅於飛行，讓你選擇扮演角色。
- 迷宮中各處埋伏着商朝軍，等着幹掉你！



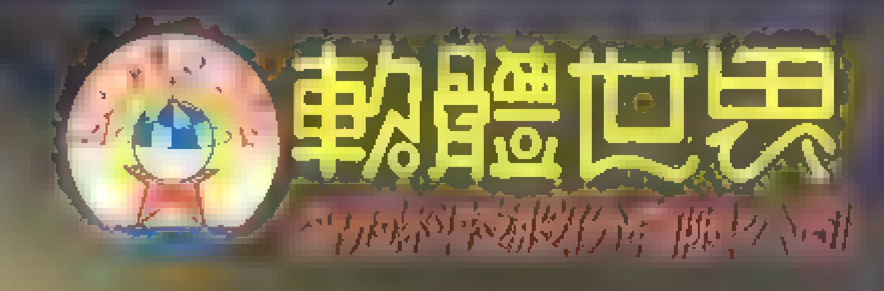


- 隨著砍殺敵人的數量增加與經驗的提升，你將會越來越強，敵人也會越來越難纏。
- 各種中國式法術、幻術、咒語大集合！
- 各種光怪陸離的武器法寶大車拼！



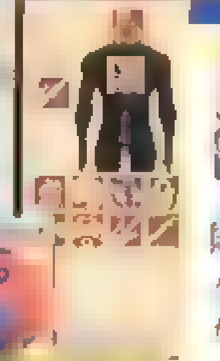


本廣告所刊之圖片爲開發中畫面

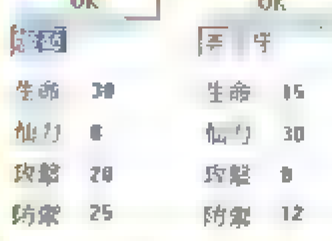


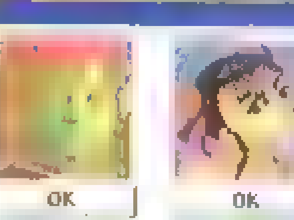












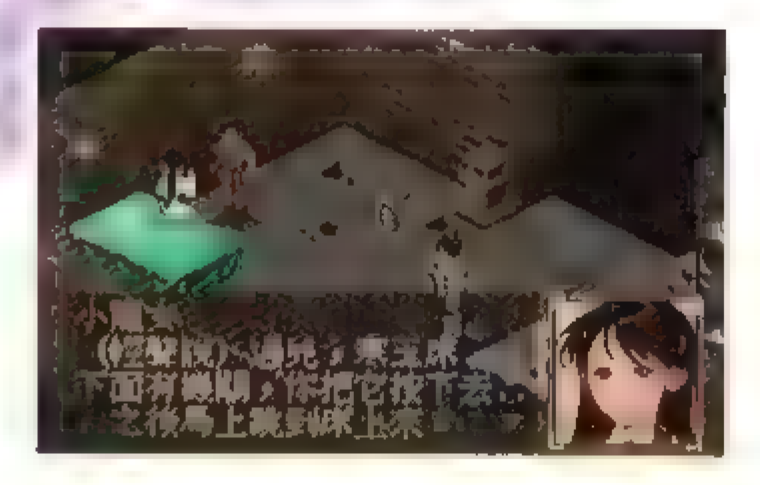
玩者將扮演楊過，自困境中成長蛻變並成為一代高俠

還將與小龍女相戀分離又重逢，體會至死不渝之真情

神鵰俠侶

金庸

金庸小說談情名著
浪漫旖旎愛情RPG
值得一看再看的作品
值得一玩再玩的遊戲








智冠科技股份有限公司







(02) 7268958

都有鋪貨請指名購買!


下盤好棋，換個好心情！
陪你殺時間的好朋友
棋
總動員
軟體世界
智冠科技股份有限公司


功課做不下去．．
老闆不在家．
外面天氣太熱．．
恐龍會餓了．
他沒空．
無聊．．
從不抱怨、任你宰割的３Ｄ立體棋子，
自動自發、逗你發笑的即時開打動畫，
沒人陪的可以一個人玩得開心〝暗〞爽，
二人世界更可以甜蜜的邊玩邊培養感情。
沒什麼理由，只要放輕鬆，
玩『暗棋總動員』就對喔！
棋子、棋盤、背景、動畫
都是以３Ｄ工作站繪製的哦！



特色道不盡，唯有親征戰，方能領略箇中滋味！
將於軟體世界第102期推出試玩版，不怕貨比貨，就怕不識貨！
只要玩過試玩版，就有機會獲得一份神秘小禮物喔！

軒轅聖戰錄

蚩尤重生取軒轅

涿鹿峰火又連天

融合血與淚的亙古印記、

揉入戰略與模擬的創世紀風雲大作！



GAMEONE
這回你將扮演壞壞的魔族，
殺盡偽善的人類勇者！
顛覆傳統故事與白，
重新詮釋正邪定義，
給您另類的遊戲心情！
故事情節嘻笑中帶淚，讓人深刻省思。
人物造型活潑可愛，包你一見鍾情。
大魔王物語
Beelzebub
軟體世界



網路基礎教室

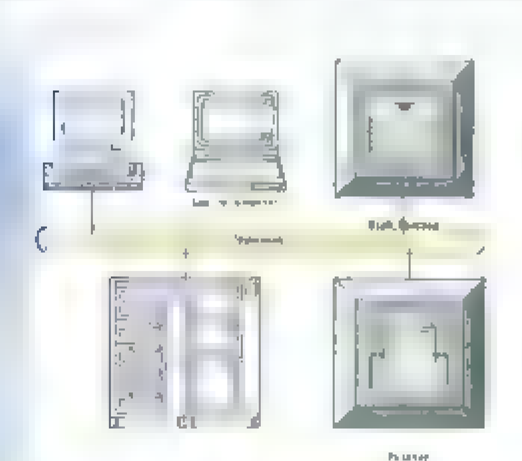
/Frank



網路上的資料傳輸

開宗明義，網路的架設當然是用來傳送資料的，但是資料傳送的方式對系統而言可是有很大的差別的哦！

以最明顯的例子來看，我們在從前介紹過的FTP，WWW，Mail等等，都是傳送資料的方式之一，這些傳送方式都有它們的協定，這個協定和上次提過的TCPIP，IPX等〝協定〞是不太相同的，它們都是屬於應用層的協定（記得上次我們提過的OSI七層網路協定嗎？），而FTP，WWW及Mail都是架構在TCP/IP通訊協定上的（這個其實也很好理解！就像我們在國內都是講國語，但是我們在上課時說話的用詞和口氣和聊天會話時絕對不一樣，這也可以視為〝架構在國語上的不同協定〞），使用過FTP的人都知道，FTP拿來做固定的、次數少的檔案傳輸是很方便的；而WWW在流覽各個網站的資源上則可以做到即選即看的便利性；當然，如果您使用Mail（SMTP協定）的話，只要您知道對方的帳號名稱就可以送資料過去了，不像FTP一樣是需要對方的密碼才能送資料過大，但是mail只能傳送文字檔，要傳送特殊檔案得經過特別的編碼。

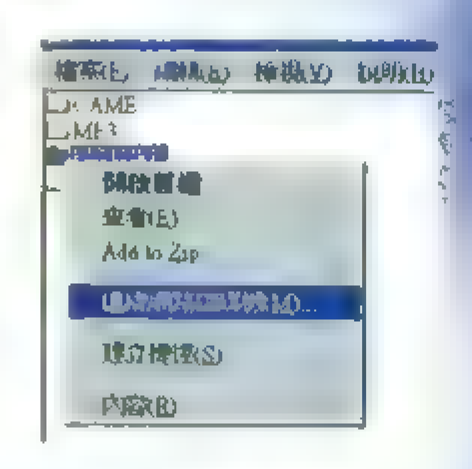


區域網路上的資要能夠很方便地達成資料共享的目的才行。

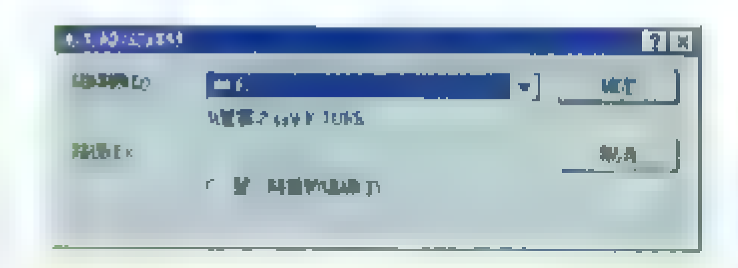
但是以上的各種傳輸方式，都不能達到方便的檔案共享或其它資源共享！其實在區域網路上，由於快捷性及安全性問題都比廣域網路小，自然，我們可以發展出更加方便的一種資料傳送方式。一個良好的區域網路資料傳送環境，要能夠如圖所示，可以很簡易地讓掛在網路上的電腦，使用到網路上的印表機、磁碟機等等資源。

目前這種區域網路的資料傳輸系統都有以下共同的特點：

(1)您可以把網路上其它電腦分享出來的儲存空間當成自己的磁碟機來用（就是所謂的網路磁碟機），一旦掛上後，使用方式和您在存取自己電腦上的硬碟沒有什麼差別。所以上了這種網路環境的電腦，磁碟機代號常常用到I，J，K…之後，而很可能從D或E之後的磁碟機都是網路上某一部主機分享給你的某個目錄。以筆者為例，在Win95下，只有C，D，E是筆者電腦本身的磁碟及光碟，至於G則是筆者實驗室的一台Novell Netware伺服器用網路分享出來的磁碟，放了近2GB的應用軟體，I則是同一台伺服器的暫存用磁碟有近500MB的暫存用空間給筆者系上五十位的使用者共用。

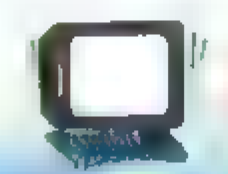


(2)您當然也可以把網路上別人的印表機拿來當成自己的用（前提是別人得答應，並開放帳號給你，否則印出來也會被別人拿去當計算紙喔！）筆者的LPT1接的就是同學的印表機，LPT2則是另一位同學的彩色印表機。（總之沒有一台是我自己的，網路很酷吧？）



Win 95的網路芳鄰圖形操作界面相當方便，您可以連上網路另一端的電腦，將對方分享出來的資源，分配到一個磁碟代號上來用。就可以當成自己的硬碟來用了。您也可以把對方的印表機連結過來。

(3)在這種功能下，其實有很多電腦，只要把網路卡裝上一顆BIOS，並在伺服器上設定好根本連硬碟都可以省了！直接從網路上開機哦！酷吧！這種使用環境特別適合在電腦教室使用，因為所有的磁碟機讀寫權限都可以由伺服器控制，減少了很多被學生亂裝軟體，中毒的機會。



Server-Client VS Peer-Peer??



這個問題在一年多前被各網路專業雜誌炒翻天，可是在一年後的今天，似乎快變成大家都習慣的常識了？筆者簡述如下：

所謂的server就是提供服務的機器，又叫伺服器，比如，[illegible]檔案，server[illegible]檔案，[illegible]，[illegible]到列印的伺服器上，伺服器幫您代送到遠端某處的印表機，[illegible]的IP，BOOTP和DHCP server就會把分[illegible]的IP告訴您的系統。而所謂的client，就是可以取用server上所有資源的程式是也！[illegible]在您破破的小電腦上裝好client程式，[illegible]server上大量的資源（這當然也[illegible]！[illegible]台花了很多[illegible]的大伺服[illegible]了！）一般而言，架好一台大的伺服器可以[illegible]台使用者享用便利的服務，所以在server[illegible]的！

但是在[illegible]，[illegible]是“半斤八兩”，[illegible]，達成“[illegible]”[illegible]？當然可以的！如果[illegible]系統（如Win95）[illegible]的server功能及client功能，不[illegible]可以[illegible]的東西給別人，又可利用別人[illegible]好東西了嗎？[illegible]種架構的網路就叫Peer Network，對等式網路，事實上，[illegible]server和client之間的區別[illegible]，只要提供服務[illegible]server，而伺服器本身也會有客戶端的功能，在此例中，伺服器A本身沒有裝設彩色印表機，那麼也可以[illegible]伺服器B來印，其實等於是伺服器A變成了伺服器B的列印客戶端囉！要是伺服器連這點功能都沒有的話，那豈不是太難為了管理者了嗎？所以[illegible]的伺服器軟體都是具有Peer-Peer能力的。

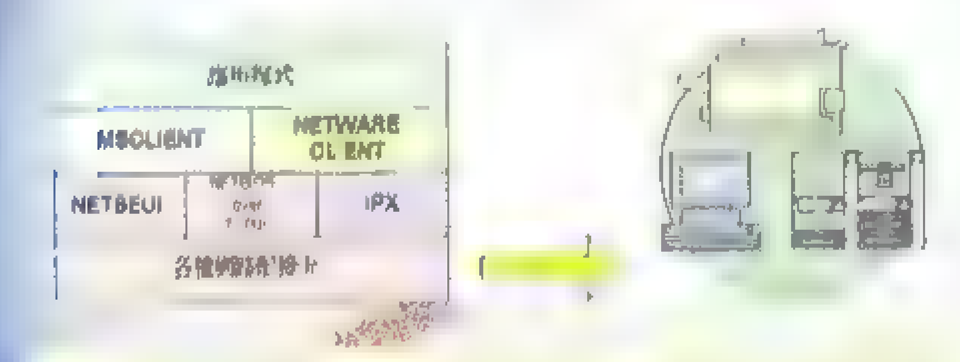


打開Win95，除了FTP，WWW之外，是否提供了其它更方便的方式進行網路上的資料存取呢？事實上是可以的！Win95之中有很多所謂的網路元件，就是在提供好用的網路功能的！現在筆者將帶各位一項一項地翻出Win95的網路元件籍！

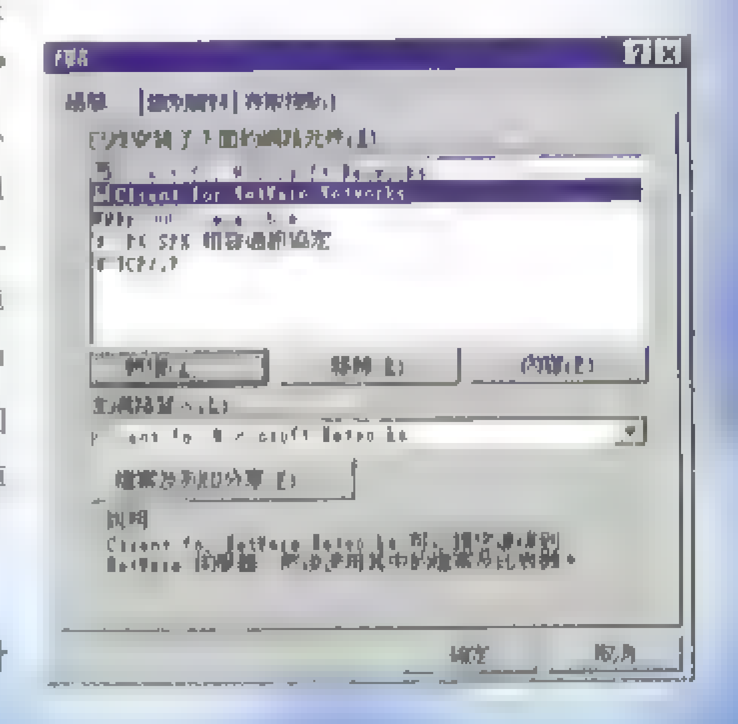
所謂網路上的芳鄰，其實就是架構在Windows 95之下的網路服務，包括了二大項的功能：第一項是連上別人的電腦取用資源的Client，第二項是把你的電腦檔案及資料分享出去的file and printer sharing（也就是簡易型的server囉！）。所以，Win95就是一個符合時代潮流（作者按：MicroSoft公司的產品不管品質好壞，符合時代潮流乃是它必然的特色！）事實上，Win95提供的網路功能也只適合在電腦數量不多的小環境下使用，要是電腦超過了數百台，那可會造成很多怪問題！不過，[illegible]，大[illegible]大的區域網路也是不常見的！（[illegible]某些提供宿舍網路的大學外）

只要裝上了網路元件中的MSClient，就可以看到網路上所有的伺服器，慢著！這裡的伺服器指的是利用NetBEUI來通訊的伺服器哦！包括了[illegible]NetBEUI元件的Win95及NT、OS/2 Warp Connect、OS2 Warp Server。如果您想看到Netware的伺服器，[illegible]IPX通訊協定及Microsoft[illegible]的Netware client才行囉！當然，對於使用Modem的使用者而言，我們的重心還是只能放在TCPIP上面，因為無論怎麼說（除[illegible]的ISP撥接裝置是特殊設定的，否則根本就只有TCPIP能通過而已！

幸好當初IBM網路的工程師相當有一套，發展出了[illegible]通訊協定互載的招術，所以我們在Win95下若是要使用網路上的芳鄰經由TCPIP協定通訊，仍然可以使用NETBIOS over TCPIP的方式來做。只要您裝好TCPIP通訊協定以及MSClient後，在TCPIP的“連結”選單中就會出現和MSClient連結的勾勾（要是沒有，請立刻用滑



Win 95主要利用MSClient及Netware Client來達成使用它人資源的目的。這些網路元件可以和多種通訊協定連結。

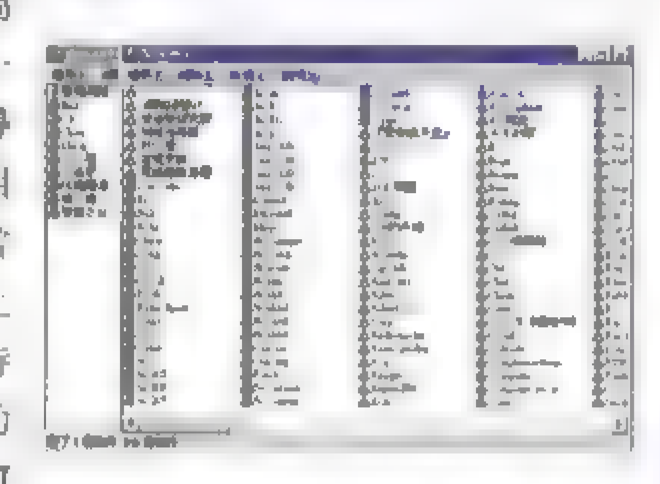




鼠勾起來吧！）

接下來，請選擇網路元件中的〝服務〞一項，裡面有二種服務，我們選擇最多人使用的File and Printer sharing for Microsoft Client，這樣一來就可以讓別人使用我們的硬碟和印表機了！

這就是一般區域網路下的網路元件設定方式之一。筆者沒有使用NetBeui，而是使用NetBios over TCPIP來做爲通訊協定，使用Modem透過ISP來連線的人當然也是使用這個協定爲妙。在網路的選單中，另有一項是識別資料及使用者存取控制。所謂的識別資料就是你的電腦在網路上的名稱及所屬的群組，同一個網路下不得有人名稱相同。其實當Win95裝上MSClient的時候往往會自動裝上NetBEUI這個通訊協定，而且常會自動使用這個通協定來試圖和對方連線，如果您是使用Modem的使用者，最好把這個協定也砍了，只要讓MSClient和TCPIP連結就好。



理論上而言如果您是在區域網路上使用網路上的芳鄰，您應該可以看到所有連上線的電腦，左方的視窗顯示的是和您同一個群組的電腦，右方的是整個網路上的各個群組及獨立伺服器名稱。由於筆者所使用的是大學的校內宿舍網路，所以會看到數百台的電腦、而使用Modem的人單單把網路芳鄰點開可能是什麼也看不到的（除非你用Modem直接撥接到朋友的Win95上），要有另外數種方式，筆者先介紹其中最簡便的二種！

(1)改lmhosts：

Win95找網路芳鄰的時候也會參考lmhosts這個檔的記載，像WAN這種沒有提供廣播搜尋的環境下，只要您知道對方的名稱及IP，也是可以連到對方那裡去的。可是，我要如何確定對方的電腦名稱和IP呢？會問這種問題的人一定不常看本專欄哦！在網路上，有BBS可以talk，有Email可以收信，只要您確定有網友肯開放給你連線，還害怕他會找不到管道告訴你這些資料嗎？

所以，首先，我們先到Win95的系統目錄之下編輯一個叫做lmhosts的檔案（沒有的話就自行新建一個），接下來，在這個檔案內寫入對方的IP及電腦名稱即可。比如說，您有位網友的IP是123.45.67.89，他的電腦名稱是tester，您就要在這個檔案中寫入：123.45.67.89 tester並存檔。接下來，下達nbtstat -R指令來更新Win95的NetBios over TCPIP搜尋資料庫。這時在Win95的DOS Box之下輸入net view \\tester或者打開網路芳鄰，都應該看得到這台電腦才對。

這個方法麻煩的是要是對方沒有固定的IP位址會比較討厭，每次要連線都得改改。而且要是你不知道對方的存在，怎麼和他連線呢？這個問題也不難辦！只要您上BBS站到Win95的精華區找找，或者寫信問問站上的老玩家，通常都會得到一些資料哦！

(2)連上Wins Server

所謂的WINS，就是Windows InterNet Name Service，它會記下向他連線的電腦的IP及電腦名稱等資料，只要大家設定的群組名稱和WINS server都一樣，就可以看得到對方。設定WINS的地方在TCPIP元件中，按二下滑鼠選取即可看到，然而，較困難的是，如何得知那裡有WINS server而且使用者夠多！這在BBS的Win95版精華區也有記載哦！我們先來試試一台相當有名，但是也相當慢的WINS server（因爲使用者太多），Microsoft測試站。

主WINS伺服器：204.118.34.6

次WINS伺服器：204.118.34.11

控制台｜網路｜識別資料｜工作群組改爲WORKGROUP，即可看到許多位於世界各地的電腦，如果他們有打開檔案分享，就可以逛個過癮囉！（再次提醒，會非常慢！）

(3)logon NTServer

如果你有logon（登入）某一台位於大區域網路的NT server，您的95也可以從該server自動擷取此網路上各台電腦的資料，而可以看到很多電腦。但是，這個方法還是有點難，你怎麼確定NT的管理者會開放帳號給你呢？

對Modem的使用者而言，網路上的芳鄰似乎不會比FTP好用，也不會比較快。但是在各校園之中總是存在著一些讓人驚喜的Win95分享出一些有趣的東西。如果想要找到他們，只有靠您在BBS上找人單您或自行找某些精華區囉！別忘了，BBS就是TANet上的超級資料庫哦！下期筆者會告訴您，網路卡的用法及資源分享的方法！



網路報報

生蠔法蘭克

Netscape漏洞與補正

還記得上期的專欄中筆者所提過的Netscape漏洞問題嗎？在筆者截稿後數天，這個消息已經被證實，而且Netscape公司也在網頁上放置了新的版本的流覽器供使用者下載。而這個漏洞成因也在一些專業人士的努力之下漸漸明朗化。其實也就是利用HTML語法中的Form在送出form（表單）時的時候，必須要由您的電腦上把表格送出（這時通常您的流覽器上都會顯示出您的電腦將經由網路送出未加密文件的警告），這個時候，如果對方是WWW站台的系統操作者的話，就可以指定要讀出您電腦上某個路徑下的某個檔案。因此這個漏洞就好像上次IE的漏洞般那樣轟動全世界了（害的Netscape公司的股票硬是下跌了二大），因為要使用這個漏洞要有幾個要件



現在連上Netscape的網頁就會自動提醒您下載更新版本囉！

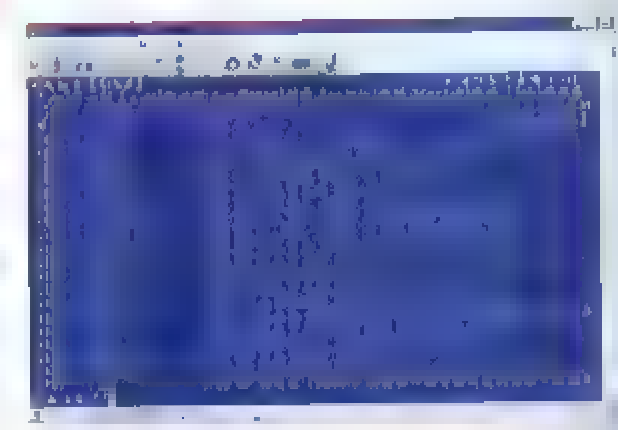
①對方必須是Web站台的系統管理者。

②對方必須知道他想讀取的資料在您的電腦上存在什麼目錄，存成什麼檔名。

話雖如此，若您的檔案有這個可能被送出門，您還是得小心一點好！所以現在在各大FTP站上及Netscape公司本身的WWW站台上都已經放上了最新版修正了漏洞的最新版Netscape。請尚未下載的使用者快來下載吧！

媒體與發言人

當網路儼然成為新時代的主流媒體時，在某方面而言，大家似乎把網路上所得到的資訊當成了“最準確的新知”。當然，大家會有這種習慣好像並不奇怪，因為在網路上，如果您是連到Web Page上，總是可以看到很多專業程度超出報章雜誌所能達到的文章和資訊；而如果您是利用新聞群組或者是利用BBS參加討論的話更是大可以等待諸多網友前輩們的指點，無論是流行產品的討論，電子產品的討論，天文物理專業知識，新聞報導…等等都可以在新聞討論群組或BBS站上找到熱心的老手幫忙解惑。也因此，把網路上看到的消息當成絕對正確的消息也成了部分網友的習慣了。現在問題來了，你怎麼知道在網路上發言的人其身分為何？有些網友是因為長期在一些討論區上為人解答因此建立了良好的信譽，所以才成為討論區中大家都很信任的發言人，而在商業團體逐漸把網路當成下一步的發展空間時，往往會令無法進行身分確認的InterNet各種服務產生某些混亂的情況。有些很好玩的例子，比如在專賣二手貨的討論區上，有些人會要求使用郵政劃撥，可是您怎麼知道您的錢寄過去後他會把貨品寄給您？



在tw.bbs.Config版中常常會有網友們不當行為及使用者的[illegible]

再者，以討論區而言，如果有某人忽然跳出來自稱“我就是某公司的代表，以後有關於本公司產品的討論如果和本人的發言不符者都是參與討論的網友在騙人！”，這個時候，您怎麼又知道這位老兄是真的還是假的咧？（我們好像沒有人有這麼多時間去當FBI探員調查別人的身分真實性）這種烏龍最近在News討論區中發生的頻率似乎有慢慢變高的趨勢。以最混亂的電腦硬體討論區而言，已經有人冒充過茂矽公司的人發言過了；而最近又發生了華碩公司的員工上網漫罵支持其它公司產品的網友的大烏龍，為了這件事，華碩公司終於破例的使用該公司有註冊Domain Name的主機及公關部人員的帳號向網友們道歉。

從這些事情我們可以發現，一家有心以網路為



發展空間或者有上網的公司，第一件要做好的事情就是讓網友們能夠分辨出該公司的網路發言人是誰，（這在國外有相當明確的慣例是利用簽名檔及發信位置來做區別的）；並且要在網路上申請好自己公司專用的DomainName。如果能夠的話，建立自己的網頁也是很重要的，有個專屬的網頁，會讓網友們在收資料時更方便正確。而對網路玩家們而言，我們在看到一些立場色彩明顯的信件時，也請先注意到這封信件的來源（Origin）是否是某些公司以及這封信是否真的是該公司專們管理網路發言業務的代表所發佈的。當然，對於很多比較無關緊要的信件倒不用如此嚴肅，否則的話，上網活像諜對諜，大家可能都會變成Mission Impossible的主角咧！

給我告告!?

網路上流行什麼？找資料，遜！找資料告人？酷斃了！可是很容易變成笑話…怎麼說呢？關於各BBS站對於版面的管理規則，一是由版主規定並執行，通常除非許多使用者一起到SYSOP版向站長要求撤換版主，否則對於該站該版，版主是有絕對的管理權的！對於許多上網看信的網友們而言，最討厭的一定是看到一堆沒營養的漫罵在版上你來我去的，也因此砍掉流於漫罵的信件也是版主常在做的事情。不過有些人被砍信了，因為礙於眾怒難犯，或者是自覺理虧，所以通常都自認倒霉了事。不過前一陣子倒跑出某位網友很好玩，因為該網友常常在音響版發佈一些問題信件，所以多位版主常常砍他的信件，因此便到法庭上控告版主"妨礙名譽"、"聯合封殺"，一鬧之下不可收拾。事實上，有關於所謂的網路，在法律上從來沒有一條法律是專門為了管這種新媒體而設的，也從沒有一條法律有能力處理這類新媒體所產生的問題的，所以這件轟動一時的案子，後來也煙消雲散去了。倒是留給我們一些討論的空間和題材！各個討論群組實際上是快速反應民意的一個有效工具，因此討論方式的好壞對錯等等，都可以很快由網友的反應中看出，如果版主果真有偏頗之處，在SYSOP版提出撤換要求時，相信一定會有許多的網友一起來幫忙。否則，還真的有必要檢討一下自己的言行是否是太過分了。在網路上待得愈久，偏執狂就看得愈多，有些人總是自以為與眾不同即是天才，從來沒想過這也可能是白痴的徵兆。和各位網路的玩家們一同共勉！為了節省您的精神和電話費，不要當偏執狂！也不要理會他們！

網 站 報 報

http：//mpfwww.jpl.nasa.gov/

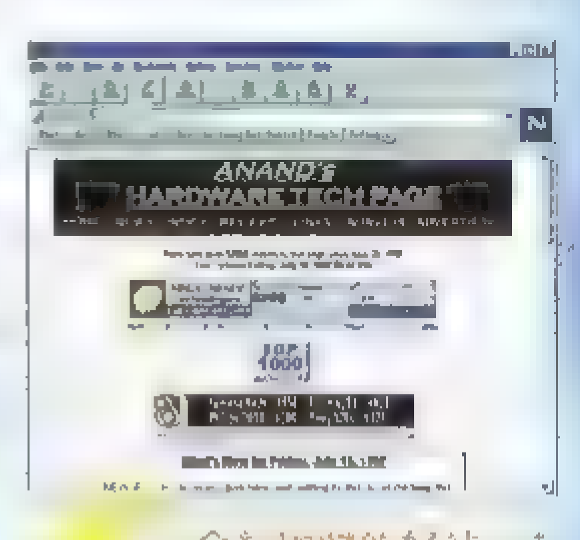
若說本月分全球最紅的站是什麼，您一定不可不知！就是有關於火星探測計劃的網站，每天都可以擁入幾千萬人次參觀一下火星探測任務的進度以及一些精采圖片！當然，生蠔法蘭克也不能例外地要介紹大家一起來參觀一下囉！今天介紹的網站，大部分內容是一樣的，因為JPL總部的WWW站台受不了上億的參觀人潮，所以特地在全世界開了許多的分站都列在這個網頁之中，您只要找個用起來感覺最快的網站觀賞即可！當然，如果只有這樣您還不能滿足的話，請再連到http：//www.sgi.com去參觀SGI公司用引以為傲的3D電腦動畫技術所完成的火星立體VRML網頁及生動的電腦動畫哦！



● 有關火星的任務進度與照片都可以在這些站上找到喔 [illegible] 已經有超過上億的人前來探究竟。

http：//tech.pair.com/

如果您是超頻一族，您是主機板瘋狂調整者，您喜愛比較各家主機版不同，您不知道該買什麼樣的硬體設備好…請到這個網站來！ANAND’s Hard ware Tech Homepage提供了許多精采的測試數據以及心得分享！請各位硬體狂一定要看看！最近咱們的網頁主人不知受了什麼刺激，每天更新網頁內容！在這裡生蠔法蘭克除了希望網頁主人精神正常生活快之外，也請各位網友多多來參觀，才不會浪費了他一番的心血哦！



▼ 這個介紹硬體的好站，這個站的站長目前每天都更新 [illegible]



作者／Gorden.P

歌頌Righteous3D加速卡

個人電腦在網際網路興盛之後，大大的改變了家庭決定購買電腦的意願。以前許多家庭總覺得花那麼多錢買一部電腦只為玩電腦遊戲，好像有點太浪費了。現在家長們會發現電腦除了可以玩遊戲，還可以上網路，全家人可按照各人不同的需要，在網際網路上搜尋相關資訊。於是家庭購買個人電腦的意願也就大大的提高了。而電腦在家庭中的裝機數越多，同時也代表電腦娛樂在家庭中所佔的份量會越來越重，當電腦像錄放影機一樣的普及時，電腦遊戲勢將更加盛行。

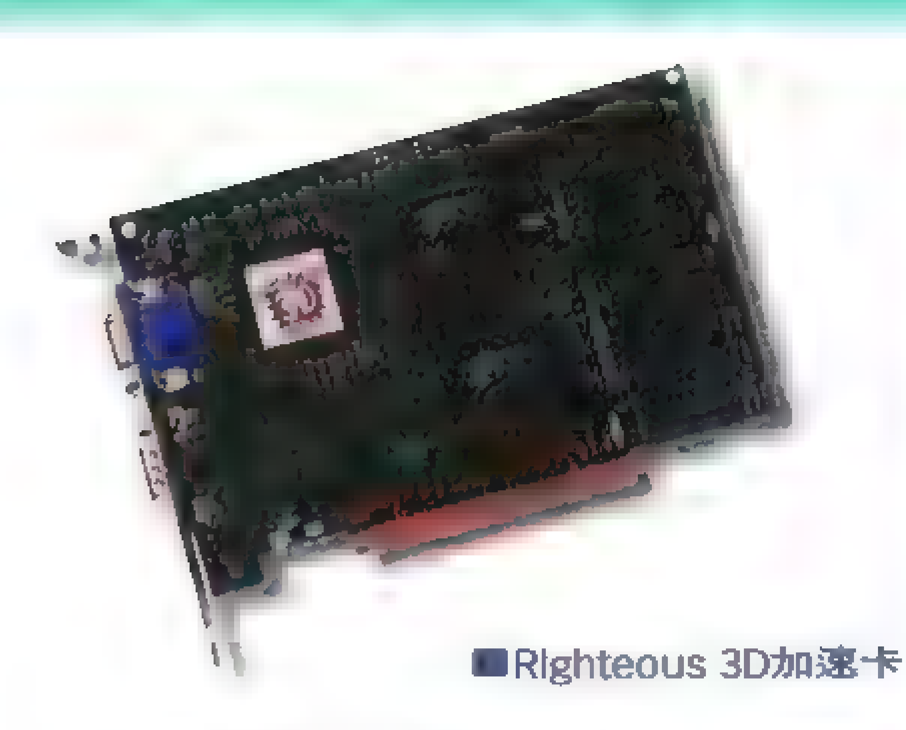
目前市面上大部份的遊戲還只停留在2D的畫面，有些遊戲會在片頭加上3D的動畫，全場遊戲都是以3D畫面進行的還是不多，最主要的理由是個人電腦對3D圖形的運算速度還不夠快，也許有人會問：「那為什麼片頭的3D動畫看起來會那麼順暢快速呢？」其實我們所看到的3D動畫每個畫面都是事先經過運算完成，再將它轉換成2D的連續畫面罷了。隨著網際網路上虛擬實境（VR：Virtual Reality）的盛行，真正3D畫面的遊戲會越來越多，而這些虛擬世界中的每一樣物品細節若要真實的呈現出來，就需要靠3D加速卡才能實現。目前有越來越多的公司加入生產3D加速卡的行列（見表一），預計到了一九八八年隨著WEB虛擬實境的成熟及網路頻寬的解決，3D加速卡的需求量會大增，3D遊戲也會跟著盛行起來。



■Righteous 3D加速卡的封盒包裝

3D繪圖卡公司／產品名稱	3D晶片公司／產品名稱
ATI/3D XPRESSION	ATI/3D RAGE
Orchid/Fahrenheit Video3D	S3/ViRGE
Orchid/Righteous 3D	3Dfx/Voodoo
Number 9/9FX Reality 332	S3/ViRGE
Dimand/Stealth3D2000XL	S3/ViRGE
Dimand/Edge 3D	nVIDIA/NV1
Dimand/Monster3D	3Dfx/Voodoo
Dimand/Fire GL	3Dlabs/GLINT 300SX
MicroStep/AGC-GL300 Pro	3Dlabs/GLINT 300SX
Force/3DE-300SX	3Dlabs/GLINT 300SX
Mentor/PlaneSight3D	3Dlabs/GLINT based
Omnicomp/3DEMON	3Dlabs/GLINT 300SX
Peritek/AGP-V	3Dlabs/GLINT based
Symmetric/GLyder	3Dlabs/GLINT 300SX
ELSA/Gloria	3Dlabs/GLINT 300SX
Creative/3D Blaster	3Dlabs/PERMEDIA
Triden/ProVidia 9692	Triden/ProVidia 9692
Artist Graphics/Artist 2000 Pro	Artist Graphics/3GA
Matrox/Mystique	MGA/1064SG
Leadtek/Proview GV500	SGS Thompson/STG2000
Leadtek/Proview GV500	NVidia/NV1
Jazz/3D Magic	NVidia/NV1
Video logic/PowerVR	NEC/PCX1

表一：3D繪圖卡業者（資料來源：Jon Peddie Associates，資策會MIC）



■Righteous 3D加速卡

本期我們要介紹一片專爲3D遊戲設計的3D加速卡：由ORCHID公司設計，歌騰公司代理的Righteous3D加速卡。這片Righteous3D加速卡可讓使用者經歷真正的3D遊戲環境，舉凡「世界足球賽」（VR SOCCER 96ΙΙ）、3D賽車、3D快打、3D空戰等遊戲在這片卡上均表現不凡，唯一可惜的是隨貨附贈的Windows 95 版Direct3D遊戲「MECH WARRIOR 2」只能安裝在英文版的Windows 95上執行，筆者身邊一時又拿不到英文版的Windows 95，也就無緣見識到「MECH WARRIOR 2」在歌騰Righteous 3D加速卡上的表現了。現在我們來看看這片卡有何特殊之處。

Righteous3D加速卡的特性

(1)革命性的3D技術：ORCHID公司特有的輸出「Righteous Result」圖形是專門針對3D圖像加強運算，它會針對每一個點做運算，讓虛擬世界中每一樣物品的細節真實的呈現出來，不會出現模糊一片的慘狀，讓你感受到真正3D圖像的威力，進入逼真的3D世界中。

(2)即時互動式的貼圖運算：這片卡高速精確的3D貼圖運算技術可讓三度空間中的每一件物品面面俱到，決不會有遺漏之處，透明與半透明效果讓遊戲中「霧的效果」幾乎可和真實的朦朧感



■使用軟體技術的3D貼圖。



■使用歌騰Righteous 3D加速卡的3D貼圖。

覺相似，濃煙與光影的加強效果更會讓整個3D的遊戲環境逼真的讓玩家誤以爲置身於真實的世界之中。

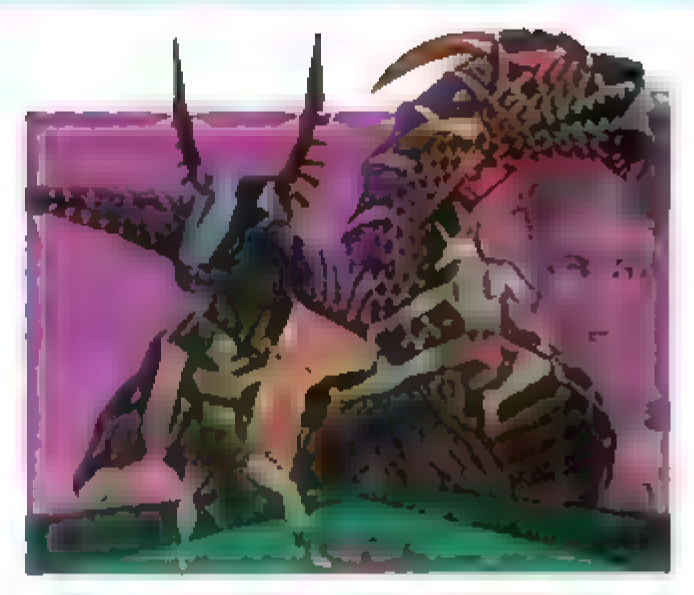
(3)高效率的全畫面動畫：歌騰的這片Righteous3D加速卡其特色不只是單純的3D貼圖，更讓人驚訝的是它在高速互動的畫面上（如3D快打遊戲）也能做出驚人的貼圖效果，這也是其它的3D卡所不及的地方，這裡的意思是一般的3D加速卡正在爲全畫面的圖形做貼圖動作時，就得要犧牲在即時畫面的品質，否則圖形會來不及運算，而這片Righteous3D加速卡其繪圖晶片是採用3Dfs公司的VooDoo繪圖晶片，有64-bit的記憶體架構，允許加速卡直接存取圖形記憶體的資料（Frame Buffer & Texture memory），因此它在高速貼圖時，仍能保持一定的品質與速度，在其所附贈的光碟展示片中，使用者可以很清楚的感受到這個特點。

(4)支援Windows 95的Direct3D：凡是使用Windows 95 Direct3D設計的程式或遊戲都可以使用Righteous3D加速卡，Direct3D是Microsoft公司所提出的一個運用軟體技術來處理3D貼圖的應用程式發展介面（API），目前在Windows 95上開發3D遊戲所使用的API，大部份業者均看好



■Righteous 3D加速卡的動態貼圖展示。

Direct3D的潛力，Microsoft於1996年6月正式推出Direct3D API，雖然目前提供3DAPI的公司相當多家，請見表一。很明顯地，自Microsoft公司



■Righteous 3D加速卡的動態快打展示。

於1996年6月13日推出Direct3D之後，絕大多數業者皆預期Microsoft的Direct3D會成爲市場主流標準。

目前表態支援Microsoft Direct3D API的業者超過90家以上，在個人電腦方面，包括Compaq公司的Presario、IBM公司的Aptiva、NEC公司的PowerMate與Ready機種。3D繪圖卡方面，包括Creative公司的3DBlaster、Diamond公司的Stealth 3D與Edge 3D、Orchid公司的Righteous 3D。在3D晶片方面，包括3Dfx公司的Voodoo Graphics、ATI公司的3DRAGE、3Dlabs公司的PERMEDIA、Rendition公司的Verite、S3公司的ViRGE等。現在就只等著3D遊戲的大量推出，來促進3D硬體市場的買氣，屆時歌騰Righteous 3D加速卡所能發揮的空間就更大了。

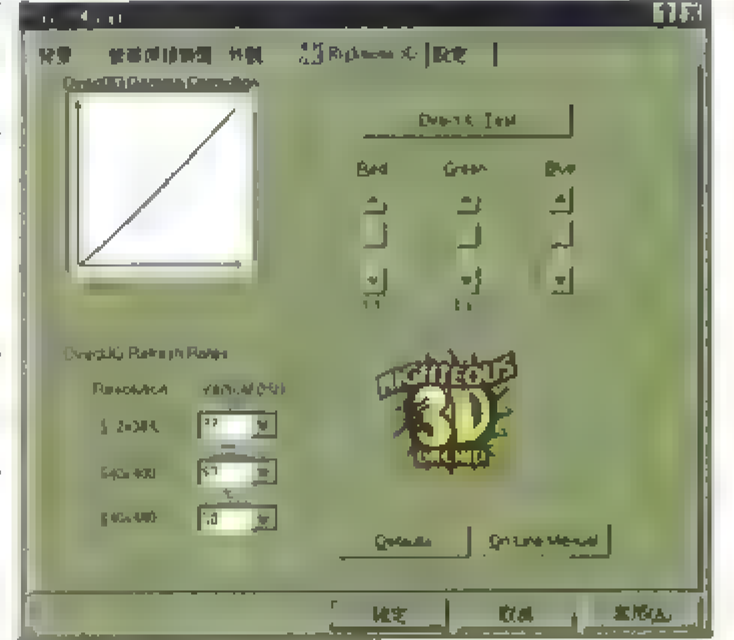
公　司	推廣之API
Apple	QuickDraw3D
Argonaut	BRender
Autodesk	Heidi
Criterion	RenderWare
Intel	3DR
Microsoft	Direct 3D
SGI	OpenGL

表二：主要3D API業者（資料來源：資策會MIC）

(5)與VGA卡的2D加速有通透性：亦即它不會影響你原來VGA卡的2D圖形加速功能，也就是說這片卡必需配合你原來的VGA卡使用，產品包裝盒中附有一條連接3D加速卡與VGA卡的CABLE，從安裝手冊的指引圖中你可以很容易的知道如何將兩片卡連接在一起。在此讀者需了解兩件事：

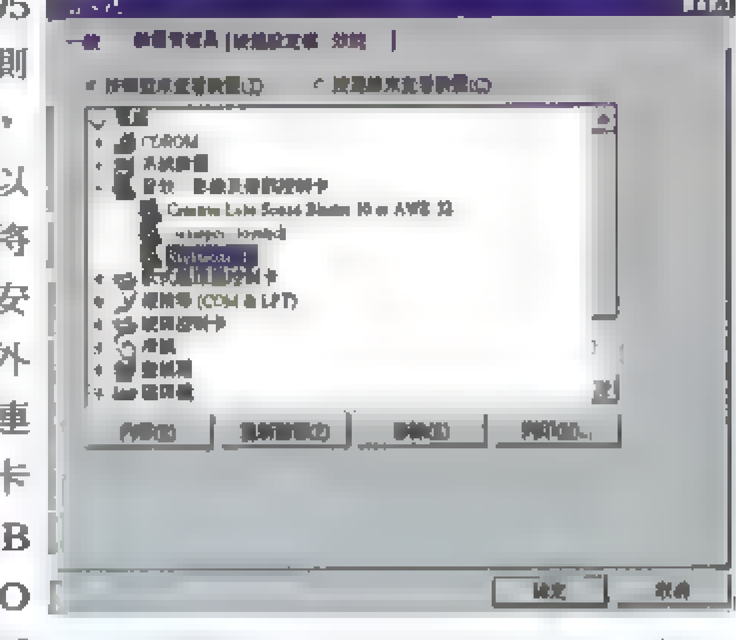
①這片3D加速卡無法單獨當一般VGA卡使用。

②如果你的VGA卡處理2D圖形的速度原本就不夠快，裝了這片歌騰Righteous 3D加速卡後並不會增加原來VGA卡處理2D圖形的速度，若要改善VGA卡的速度必需更換原來的VGA卡才行（如將S3 765的VGA卡換成ET6000 128-bit的VGA卡即可以看見兩種完全不同的2D圖形處理速度）。



■安裝好Righteous 3D Drive後，在「顯示器」的「內容」中會多一個「Righteous 3D」的設定選項。

(6)支援Windows 95的「隨插即用」（Plug&Play）特性：當你將這片卡安裝好後，Windows 95會自動偵測到這片卡，使用者可以很容易的將驅動程式安裝好。另外其PCI的連接界面及卡上擁有4MB的EDO RAM，再再都使得這片卡表現的更加出色。

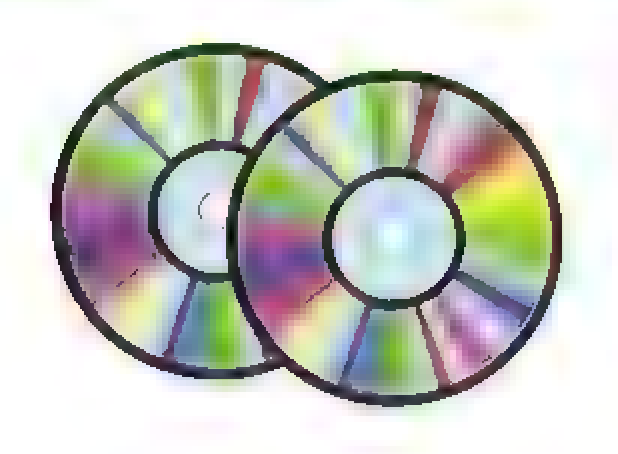


■安裝好Righteous 3D Drive後，在「系統」的內容—←裝置管理員—←音效、影像及遊戲控制卡項目下可看到安裝好的「Righteous 3D」DRIVER。

結論

現在購買3D加速卡，可能有些使用者會考慮到「如果CPU已經有MMX功能，還需要3D加速卡嗎？」其實3D繪圖的呈像過程非常複雜，即使概略性地粗分仍然可以分爲Setup←Geometry←Lighting←Rendering←Rasterization等步驟，目前多數的3D加速卡都只能加速最後兩個步驟（3D Engine處理Rendering、2D Engine處理Rasterization），前面的許多步驟仍然需要CPU的浮點運算功能來處理，而現在的MMX只是一組整數運算指令，無法全然適用於3D繪圖所需的浮點運算功能。MMX對3D繪圖的幫助大概只能從兩方面來考量：一爲矩陣運算，三角形有三個頂點，3D繪圖中每個三角形要做平移、旋轉等動作都需要矩陣運算，因此可以利用MMX來加強這方面的處理；二爲Alpha-Blending，Alpha-Blending是將畫面上某一區塊中的每個點做深淺濃度的改變，如降低亮度以模擬人眼從黑色透明玻璃看出去的情形，而這個動作就可以利用MMX的SIMD技術來達成。

假如讀者群中有人想要經歷3D的刺激快感，去買一片3Dfx公司的VooDoo chip卡，如歌騰Righteous 3D加速卡，它不但是3D遊戲的最佳選擇，也是在Windows 95下Direct3D遊戲的最佳搭配利器，它更能成爲WWW中展現虛擬實境的好幫手。

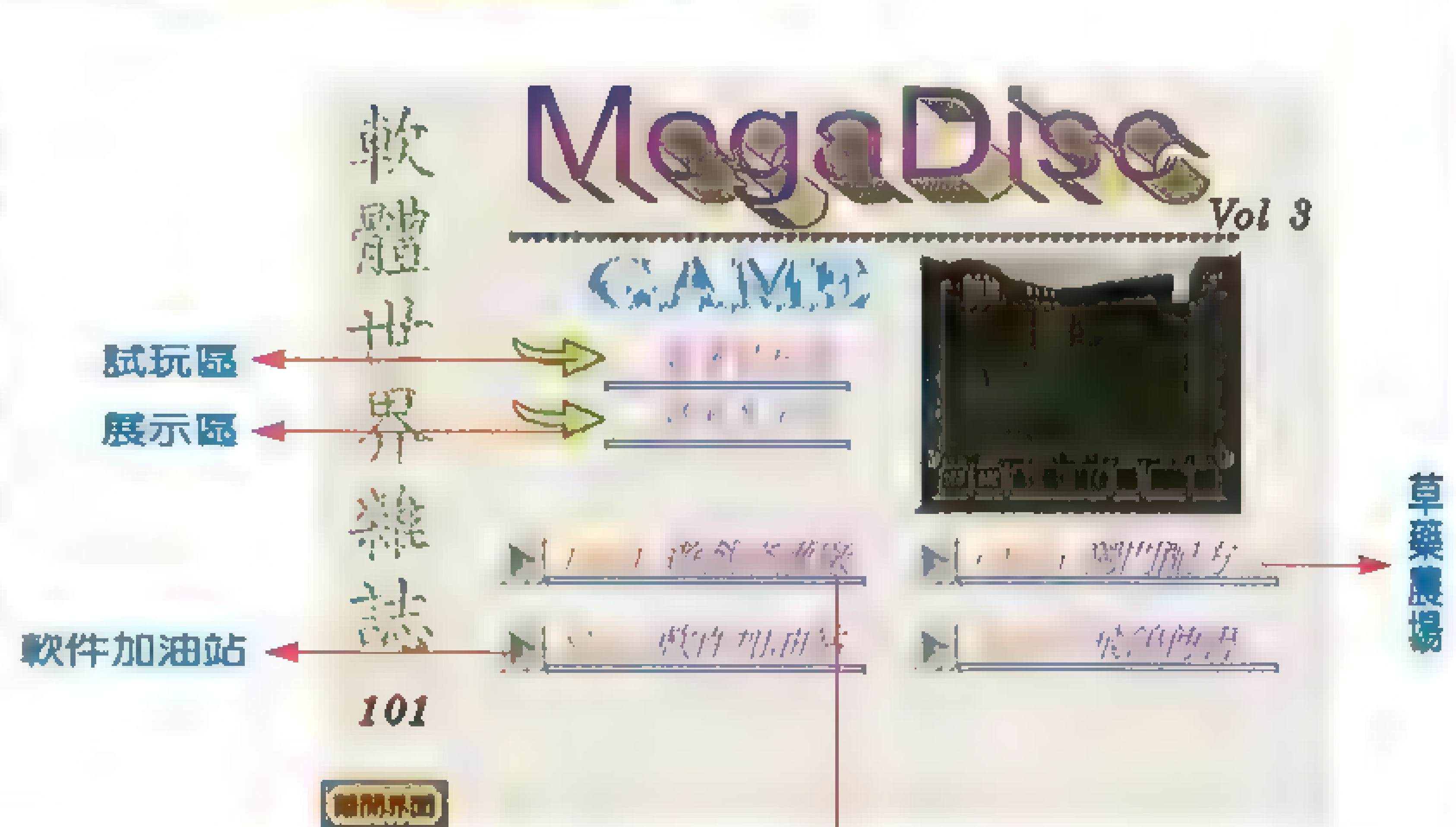


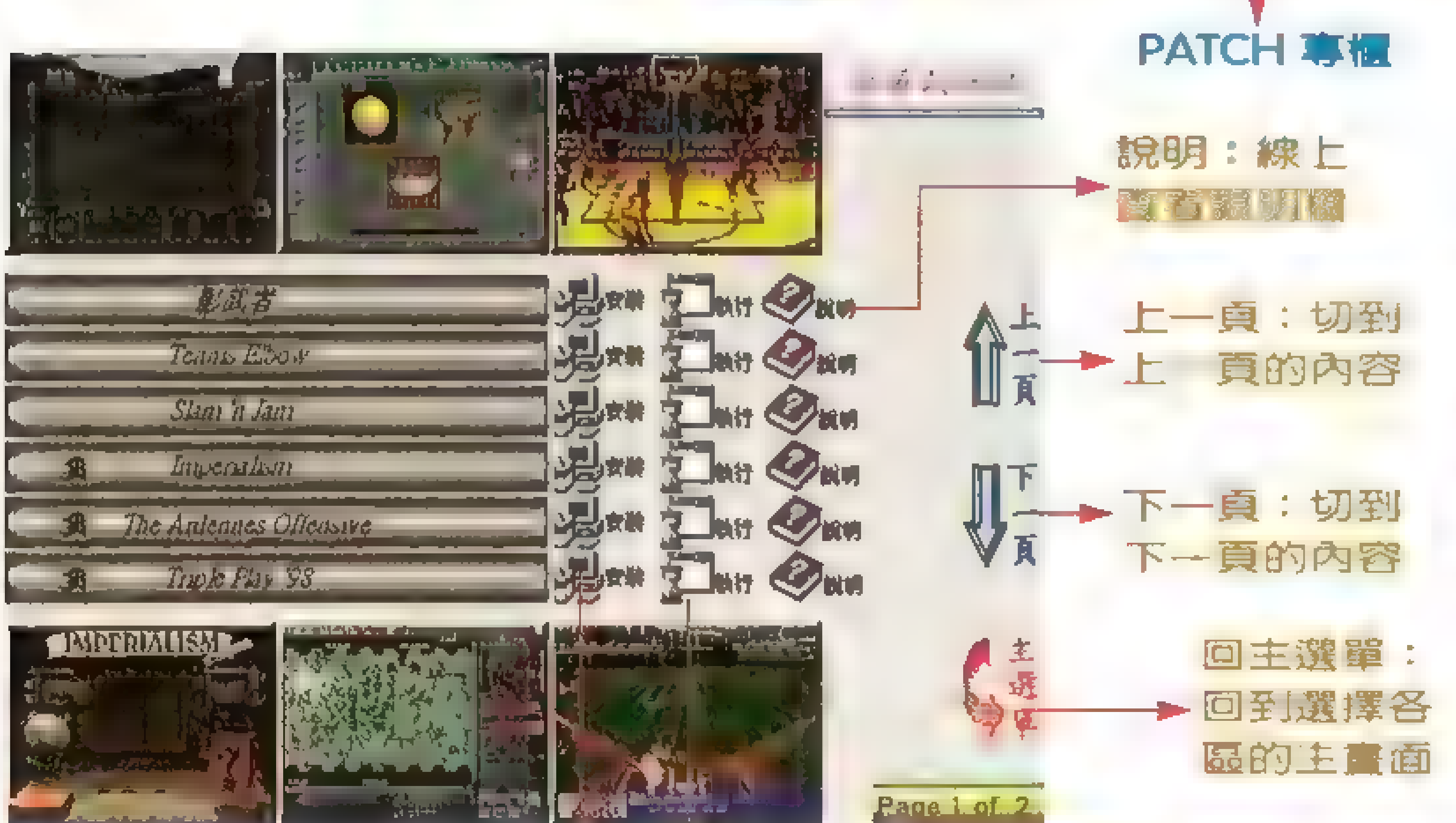
MegaDisc小棧

本光碟爲方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。但須注意的是，目前的MegaDisc只適用於DOS的作業環境下執行，若讀者在Windos3.1或Windows 95的MS DOS模式下無法順利執行，請以DOS 6.20或6.22開機後，再執行啓動指令。

MegaDisc使用步驟

- 將本期附贈的MegaDisc放入您的光碟機中，然後鍵入光碟機的代號，如D。
- 鍵入執行指令SWM，進入光碟主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。
- 在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。

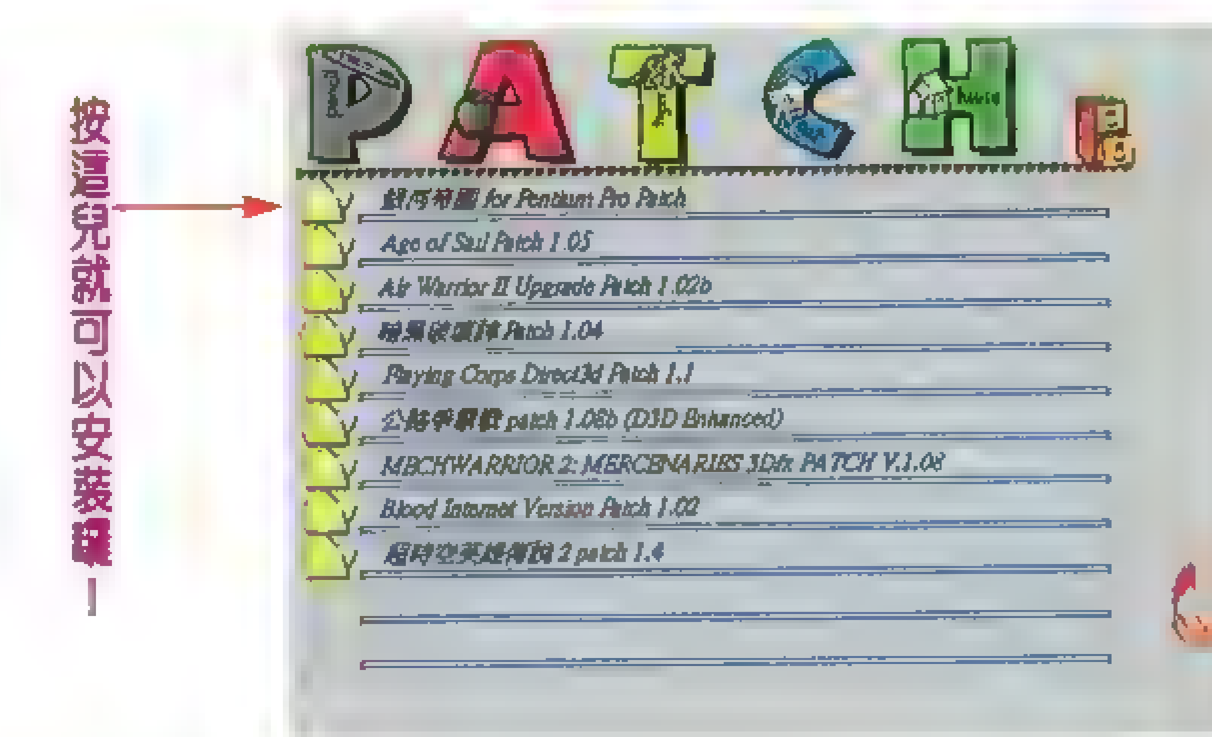




- 進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或Esc即可取消。直接單擊遊戲圖片也可進行安裝。安裝時，如欲更改安裝目錄，請於游標處鍵入完整路徑，如C:\GAME\F22。

- 試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。
- 在軟件加油站、草藥農場、PATCH專櫃中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將PATCH或軟體載入硬碟。

按這兒就可以安裝囉！



● 附註說明：

1. 若執行程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟目錄下的UNIVBE.EXE驅動VESA模式。若驅動UNIVBE後亦無法正常顯示，請洽詢電腦供應商索取顯示卡之驅動程式。
2. 在介面中執行遊戲前，請先驅動EMM386或QEMM等記憶體管理程式，若因記憶體不足而跳回，請離開介面在DOS下執行便可正常
3. 若無法在介面中設定音效卡，可改在DOS底下設定，目前的預設值為聲霸卡(220,7,1)
4. 若使用圖形介面無法正常運作，可改以SSWM.EXE來執行簡易版的文字介面。
5. 本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆為SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。
6. 本刊僅負為讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，惟因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代為排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，尚請讀者詳閱各軟體之使用說明(README檔)；不便之處，敬請見諒。
7. 執行MegaDisc所需的硬體要求為 586-100以上，16MB RAM.....當然還要有一台光碟機



遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

影武者	DOS	\SW\SW.EXE
TENNIS ELBOW	DOS	\TENNIS\PLAY.BAT
SLAM'N JAM	DOS	\SLAMDEMO\DOSINST.EXE
帝國主義	WIN95	\IMPDEMO\SETUP.EXE
THE ARDENNES OFFENSIVE	WIN95	\TAODEMO\BULGE.EXE
美國職棒大聯盟 98	WIN95	\TP98DEMO\TP98DEMO.EXE
猴島小英雄3	WIN95	\CURSE\CURSE.EXE
戰神 III	WIN95	\WAR3DEMO\SETUP.EXE
BEASTS & BUMPKINS	WIN95	\BEASTS\SETUP.EXE

展示區

QQ三國志	DOS	\QQ-MUSIC\DEMO.BAT
聖光島	DOS	\HOLY\SETUP.EXE
敵人之翼	DOS	\WING\PLAY.BAT
攻殼總司令	DOS	\ROBOT\DEMO.EXE

試玩遊戲說明

影武者



國外發行：GT INTERACTIVE
國內代理：美商新美
遊戲類型：動作
系統需求：486DX2-66、8MB RAM
執行程式：\SW\SW EXE

雖然DOOM LIKE的遊戲這幾年早已經提不起玩家的胃口，但還是有幾部經典作品至今能讓玩家讚不絕口，且徹夜不眠的奮戰不休。由GT所發行的黑影戰士可說是毀滅公爵的東方版，舞台背景都是你我熟悉的東方風格，畫面依舊即盡血腥之能事，飛濺四方的肉塊和血跡充斥著整個螢幕，不過武器卻由槍砲變成了武士刀及飛鏢等具有東方風味的殺人利器。玩家若玩膩了公爵或戰神，不妨試試這道東方菜，感覺不太一樣喔！



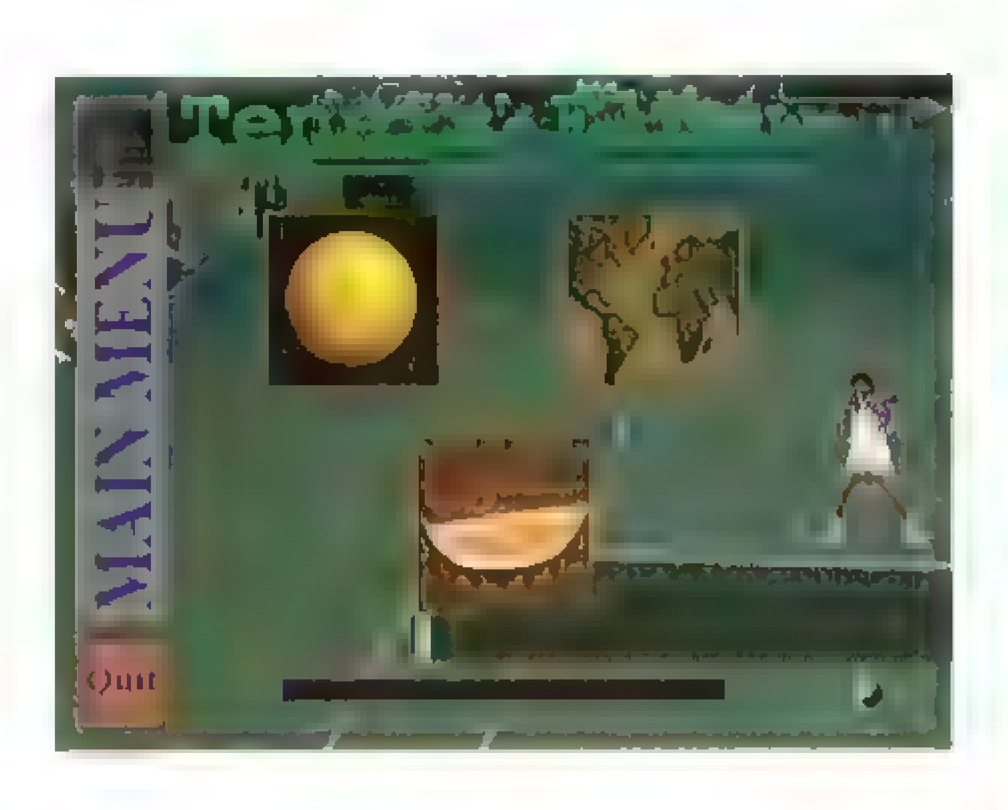
CONTROL KEY			
↑←↓→	方向移動	A	跳躍
CTRL	開火	PageUp	視角上移
[illegible]	開門	[illegible]	視角下移
SHIFT + [illegible]、[illegible]	加速前移	HOME	瞄準點上移
		END	瞄準點下移
[illegible]	加速模式開關	1　6	武器選擇
BACKSPACE	轉身	F1	輔助說明

TENNIS ELBOW



國外設計：GOTO SOFTWARE
國內代理：未定
遊戲類型：運動
系統需求：DX4-100、8MB RAM
執行程式：\TENNIS\PLAY BAT

一套小品網球遊戲，不想大熱天到網球場打網球的玩家可試試看。遊戲的擊球節奏稍稍快了一點，提醒玩者在防守時，動作要快。



CONTROL KEY	
方向鍵	方向移動
CTRL	發球

SLAM'N JAM



國外發行：CRYSTAL DYNAMICS
國內代理：未定
遊戲類型：運動
系統需求：486DX-100、8MB RAM
安裝程式：\SLAMDEMO\DOSINST.EXE

看NBA很刺激、超過癮吧！現在你只要逮到機會，也可以在遊戲中很用力的給他灌籃下去，本套遊戲沒有繁複的戰術規則，可以單純地讓你享受打籃球的快樂。



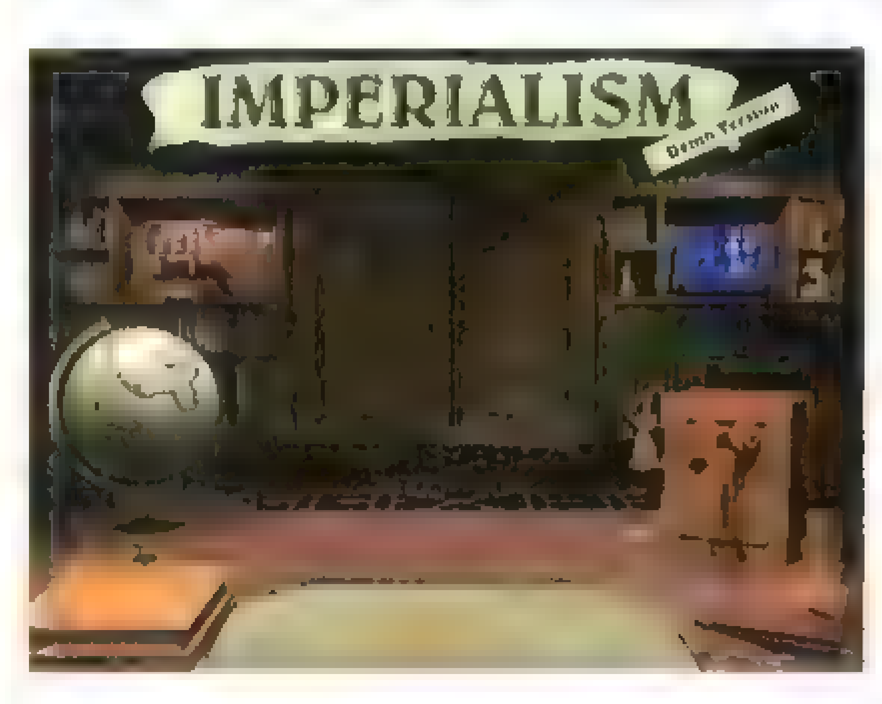
CONTROL KEY	
方向鍵	方向移動
ENTER	投球
[illegible]	傳球

帝國主義



國外發行：SSI
國內代理：第三波
遊戲類型：戰略
系統需求：Pentium 90、16MB RAM
安裝程式：\IMPDEMO\SETUP.EXE

帝國主義是一套讓玩家學習一個強大的帝國，如何逐步擴張而成的遊戲，但設計師似乎把遊戲的精華放在貿易上。在每回合一開始時，玩家可打開貿易視窗，宣佈你想買那些及賣那些貨品。在回合結束時電腦會處理所有的交易。賣出貨品是自動處理的，但假如玩家有意購買貨品，便須要自行決定從那些國家和購買多少的東西，然而，並非玩家想買什麼就有什麼供應，這還得視你的外交手腕而定，假如玩家與鄰國處得不好，或者忽略他們，後果可想而知。玩家的國家想在遊戲的虛擬世界中千秋萬世，那麼，對外進行貿易是必須進行的工作。另外，若要使自己的工業壯大，手中必須擁有各式的資源才可。

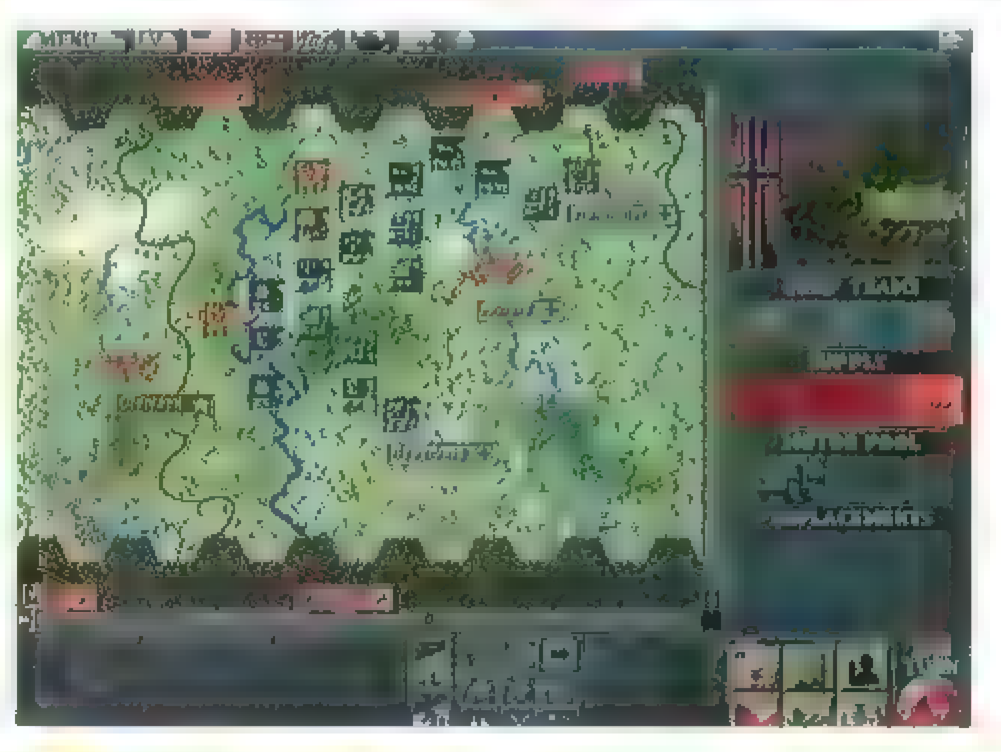


THE ARDENNES OFFENSIVE



國外發行：SSI
國內代理：第三皮
遊戲類型：戰略
系統需求：DX4-100、8MB RAM
執行程式：\TAODEMO\BULGE.EXE

SSI發行的正統戰爭遊戲，遊戲劇本以第二次世界大戰爲背景，試玩版中玩家扮演德軍與美軍進行一場對抗。SSI所製作的戰爭戰略遊戲，一向都有不錯的口碑，本套遊戲也同樣有水準以上的表現，建議戰爭迷一定得玩玩看。



美國職棒大聯盟98



國外發行：EA
國內代理：美商藝電
遊戲類型：運動
系統需求：Pentium 90 、8 MB RAM
執行程式：\TP98DEMO\TP98DEMO.EXE

美國職棒大聯盟98首見棒球遊戲中與眞實現場轉播棒球比賽的雙人播報制度，由美國名嘴 Jim Hughson 主播、Buck Martinez 穿插，整個遊戲加起來包括了超過一萬段聲音，使得遊戲進行更顯生動。遊戲分爲模擬（Simulation）以及遊戲（Arcade）兩種模式，簡易（Rookie）、專家（Pro）、以及全明星（All Star）三種難易度，可以讓玩者依心情或者是當時的能力選擇要進行哪一種方式，在模擬方式中玩者可以以練習賽、單場比賽、展示賽、季賽、明星賽、全壘打比賽等六種方式進行。

由於美國職棒大聯盟98採用的是全3D多邊形加貼圖的即時成像方式，無論是球員或者是整個球場均有無窮的變化性，每個球場於比賽進行時均有二十種攝影機視角任玩者選擇，包括三種打擊視角以及四種投球視角。每個球員的動作均以眞人捕捉而成，整個遊戲超過五千多種不同的球員動作，我想



更讓玩者感到溫馨的是，每個球員的特殊小動作也在遊戲裡強調出來，所以不再是一成不變、沒有生命，只不過是隨便將球員球衣換換、換湯不換藥的棒球遊戲。更有趣的是，不僅是遊戲中每個球員自己有其在眞正球場上表現的統計數據做支持，連每一個球隊也會在遊戲中顯現該隊在球場上所慣用的戰術以及攻守方式！

在EA SPORTS遊戲系列裡有的特色，例如：創

造新球員及其資料、交換球員、完整的美國職棒大聯盟以及棒球史相關影像或是多媒體資料均保留了下來。另外，四人網路連線、兩人數據機連線的支援，西班牙與英文雙語版本（這對國內的玩家們可能比較沒關係…），再再都讓《美國職棒大聯盟九八》這個遊戲在向最棒的棒球遊戲邁進了一大步。相信在本遊戲推出之後，以《美國職棒大聯盟九八》的各種細密以及炫麗的特色，必能馬上掀起一股美國職棒大聯盟以及電腦棒球遊戲風潮！

猴島小英雄3

國外發行：LUCAS ARTS
國內代理：松崗
遊戲類型：冒險
系統需求：Pentium-60、8MB RAM
執行程式：\CURSE\CURSE EXE

熟悉猴島系列前兩套遊戲的玩家，將可在三代中重溫該系列慣用的手法、令人捧腹的幽默與可愛的角色。遊戲一開始，陰險不死的海盜理查克正千方百計地向艾蓮恩求婚，希望她能當他的不死新娘，然而，同樣希望娶艾蓮恩的蓋布拉許，卻在艾蓮恩不知情的情況下，將一只被詛咒過的戒指戴上艾蓮恩的手指，致使她變成一尊黃金雕像。蓋布拉許必須找出解除艾蓮恩身上魔咒的方法，並要不斷地與數不清的無恥惡徒與海盜們，最後才阻止理查克的惡毒陰謀得逞。

挑戰猴島小英雄和挑戰LucasArts所有的冒險遊戲一樣，玩家必需完全溶於遊戲故事中，藉著發現各式各樣的物件，及解開各種謎題，才能完成遊戲。玩家透過直覺化的界面，能選取和使用畫面上的物件，此外，玩家在遊戲過程中，必須檢查收藏在清單內的每一項物品，還得和你遭遇到的不同角色進行交談。

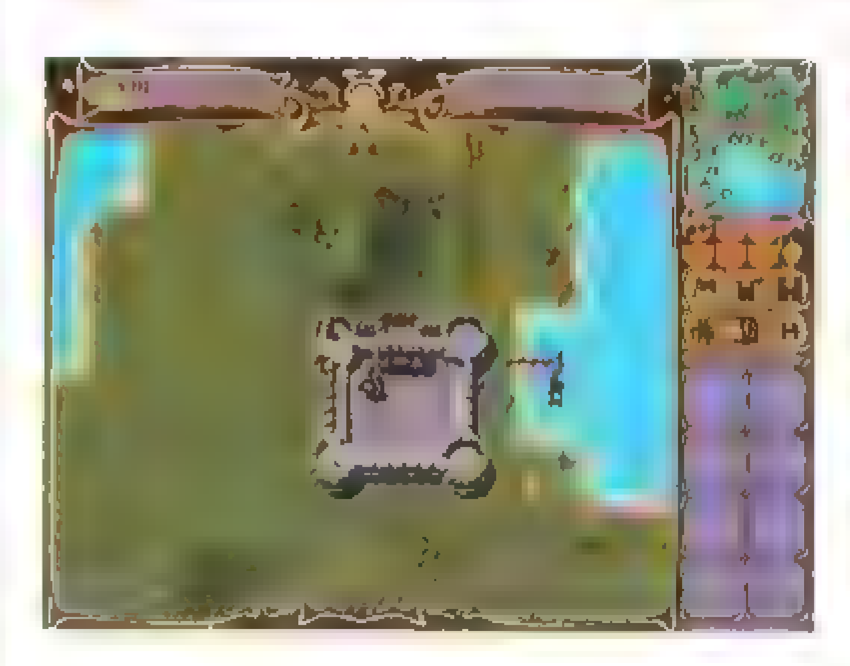


戰神Ⅲ



國外發行：BRODERBUND
國內代理：未定
遊戲類型：戰略
系統需求：DX4-100、8MB RAM
安裝程式：\WAR3DEMO\SETUP EXE

由SSI公司出品，曾引起戰略玩家所熱愛的『Warlord』系列即將推出第三集！在新一集的遊戲內，不僅增加了劇情模式，而且在許多方面也大有進步，其中最引人注意的，便是畫面的大幅改進。在Warlord 3試玩版中，收錄了一個簡單的戰役，玩家將扮演精靈族來對抗獸人族，在此你將可以好好品嚐這一次與之前的不同之處。

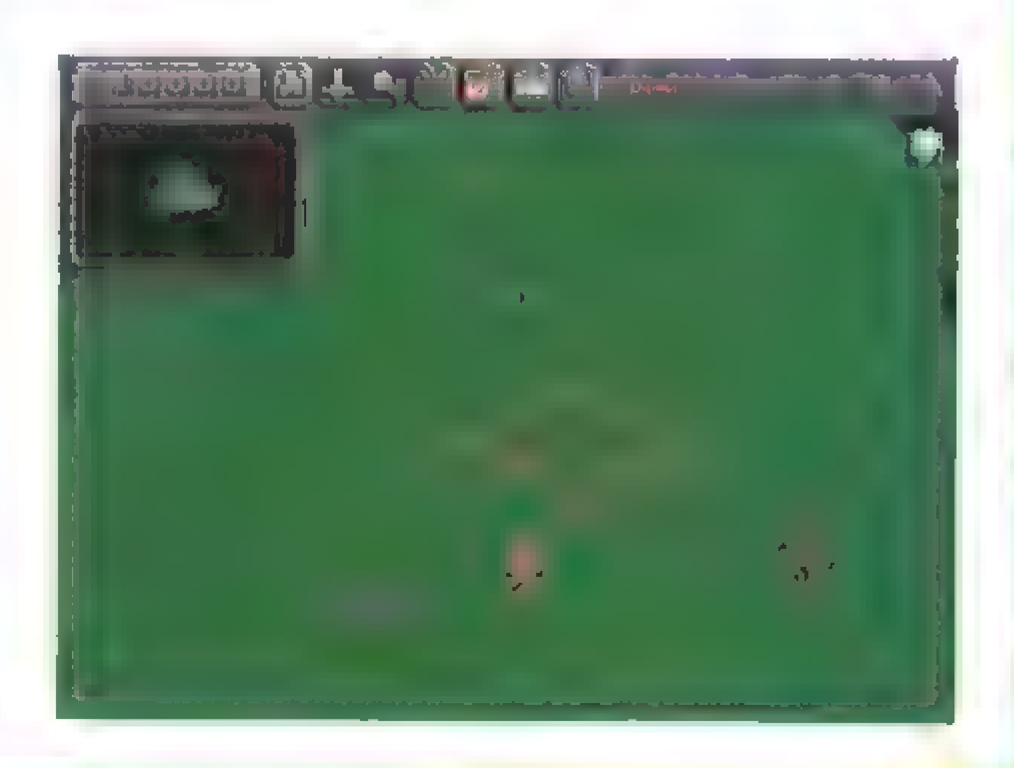


BEASTS & BUMPKINS



國外發行：EA
國內代理：美商藝電
遊戲類型：戰略
系統需求：DX4-100、8MB RAM
安裝程式：\BEASTS\SETUP.EXE

非常有趣的一套即時戰略遊戲，玩法與其他同類型的遊戲並無太大差別，一開始必需要先使農夫農婦建造房舍、農田與雞場，牛羊等民生必需品，再循序漸進地建造其他建築物，但比較特別的是，本遊戲除了有時間與季節的變換之外，人物也會隨時間的流逝而慢慢變老而死去，如果不想辦法增加人數，可能會有無人可供驅使的窘狀喔！相當有趣的一套遊戲，您一定要試試!!





●對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。

●詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。

●來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！

●請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場．．．

主A大夫：生蠔法蘭克
副A助理：捲毛主編

雜誌慢慢來，錢錢快快去





您好！最近本人為了參與貴雜誌之百期活動，訂了一年份的雜誌，99期為第一本，但等到26日還沒收到，因怕趕不上其他活動，就湊湊錢，趕緊去買一本，而隔天27日才收到，結果以超低價賣給同學；所以請問：

①訂貴雜誌真是以限時寄出嗎？為何袋上表明卻是印刷品？

②之前，我有打電話去問，但卻要我留下姓名要查查看，沒有其他動作，使我覺得有點含糊。

③訂貴雜誌之贈品是何時送？

希望給一個好的答覆，謝謝。



①一般雜誌或其他種類的廣告文件，在交寄時大多會標明"印刷品"，這並不影響限時或平信的寄送時間。郵局方面的答覆是：由於地區的不同，限時寄送的郵件一般都會於2～4天到達，99期訂戶部份的雜誌於22日寄出，因此大約收件是在26、27沒錯。

②留下姓名，查詢是否寄出是一般的程序，並不是含糊。

③將於近期內寄出，不知道這樣的是好還是壞勒？

(捲毛主編)

LKK的電腦，該退休了吧！





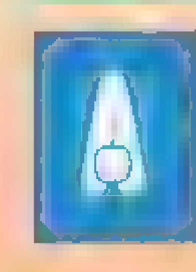
自組電腦已快三年，前陣子開機後電腦執行到Windows 95之LOGO時會有當機的現象，而使用DOS 6.22時雖可順利進入，但一些執行檔卻無法執行，如fd format…等，經過一段冗長時間問題排除，總是不得其所，無意間發現將BIOS內的外部快取功能關閉而排除問題。

1.不知是否為SRAM損壞所造成？若是關閉L2快取對整體效率影響多少？

2.我的SRAM是32K×8，假使只是少數幾支損壞，是可以把完好的SRAM拼湊成32K×4的128K？

3.最近用Windows 95視窗放大時常有當機現象。

4.很多問題都是在換裝介面卡後才有的，可是換回原舊卡後問題仍然存在。

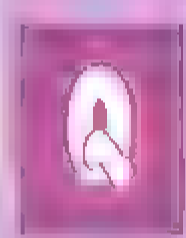


您的電腦和我的一號機可以比老了！L2 Cache關閉對於486DX2-66系統而言效能損失不小(雖然沒有Pentium系統重，但是您可以感覺得出來)您可以到電腦公司玩拚拚看的遊戲，如果主機板有支援，理論上是可以的。不過筆者認為把板子上的SRAM(包括Cache及Cache TAG)都徹底檢查一次會比較好。

(生蠔法蘭克)

一年＞二年，太不合理吧？





小弟有些問題：

①我有很多密技但一起寄來可否得到等數的月刊？如：我寄2個密技送2個月的軟體世界。

2 我CWIN95的GAME抓圖（按Print Screen）但在剪貼簿的圖很像曝光一樣，如Diablo，Red Alert…等全螢幕的GAME，Photo Shop有沒有抓圖的功能，可不可以介紹一些在WIN95下抓圖的工具

3 爲啥我上網軟世的站中的百戰天龍按不到mouse標沒變成可按的遊標，其他的都可以。(P.S.我在澳門用的是海外站)

4 貴社的"軟世雜誌頂級訂戶"使在太不公平了!!只能訂一年而價錢海外訂一年＞國內訂二年！單買一本還划算。

5 投搞可否有Email來投搞？



1 除非那些密技分期刊登，否則還是只贈送一本。

2)Win95下的Game提圖往往因爲Game作者使用了和桌面不同的色盤而造成您所看到的現象，如果您在桌面色彩爲32bit全彩時仍會有這種情形，那麼筆者只能投降啦！Win95下的提圖工具不常見，筆者用過一些但是和Print Screen鍵的效果也差不多，用這個鍵就很好用了。

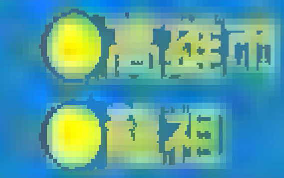
3)本社的HomePage目前正在整修當中，讀者在不日定可見到全新的網頁。

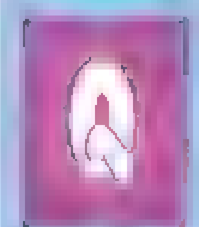
4 很抱歉！這種現象並不單單只有本刊而已，只要是開放國外訂戶訂閱的雜誌，其價格大約都是如此居高不下。由於單本郵寄國外的空運費相當的高，因此運費便自然地反應在訂閱成本內

5 Of Coures，Why not？？

(捲毛主編)

配件太多，連主編都搞不清楚





小弟是第一次來信，有些問題想問貴刊：

① 貴刊所送的試玩光碟片，我打SWM爲什麼還顯示不了戲的主畫面？我的顯示卡是S3。

(2) 第99期的遊戲攻略中的"格鬥戰神絕招完全收錄"和遊戲衛星台中的格鬥"殺"神，兩者遊戲是不是同一種？

(3) 遊戲的操作方法有M、J、K、U、G、GP，請問這六種各是哪六種配件？

(4)如果玩光碟玩得太久，使此光碟片太熱，會不會產生讀取不到資料？

⑤我拷貝安裝在電腦裡的某一遊戲，結果我忘掉把它全收錄在一個資料夾裡，所以在檔案總管的檔案多了好多，有什麼方法可將於此遊戲的檔案完全收錄在一個資料夾裡？（此遊戲檔名爲DUCKTALE）

，最後祝貴刊繼續邁向第二、三個百期。



(1) 在執行SWM指令前，先執行光碟內UNIVBE.EXE程式試試。

(2) 兩者爲同一個遊戲，由於攻略編輯校稿疏失，以致讀者誤解，請見諒。

3 M:滑鼠、J:搖桿、K:鍵盤、GP:Game Pad(掌上型搖桿)，至於U與G，請恕小弟才疏學淺，不知道這兩種操作界面的代表名稱。

(捲毛主編)

4 不要熱到把片子融掉就不會(全世界還沒聽說過這種事，您大可放心)至於光碟機本身過熱而產生讀不到片子的情形，筆者也尚未遇過

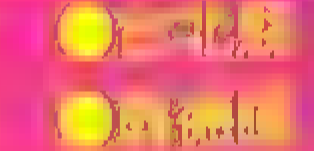
(5) 這真是大麻煩！得看您的目的目錄中原本是否已經有一堆檔案在，如果原本已經有了不少檔案，只好請您比對原遊戲和這個出問題的目錄二者的檔案列表；如果目的目錄中原本沒有太多檔案，那麼把這些檔案挑出來移走即可。

(生蠔法蘭克)





作遊戲很複雜，三言兩語是說不盡的





小弟冒昧打擾，想請問貴刊幾個問題：小弟目前有幾個戰略遊戲的構思，但是小弟卻從沒有編寫過劇本或腳本，請問一個好的戰略遊劇本應該具備那些條件及特點，以及其步驟呢？冀求你能爲小弟解答。



戰略遊戲可包含戰棋、SRPG(RSLG)及類似三國志的策略/戰略遊戲，你是指那一種呢？如果是目前較流行的SPRG，其具備要素如下：

1.架構完整且引人入勝的劇情。

2.詳盡而一目瞭然的資料架構。

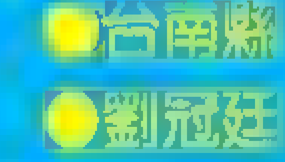
3.各關卡的地圖及兵力配置。

4.夠聰明的AI戰術規劃。

至於規劃步驟，由於無法三言兩語可以解釋清楚，本刊將會在近期製作專題來介紹，敬請期待。

(企劃編輯 DRAGON友情贊A)

1350元的Power VR卡，哪有貴？？

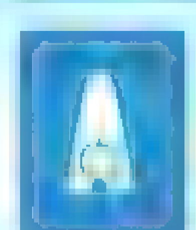




①閱讀貴刊99期時，發現新片動向裡第三波公司的惡靈古堡＋POWER VR卡價錢6000元（讓我不禁倒地口吐黑沫）不久我在看遊戲世界時又看他們所刊的價錢是1350元所以請你能解說一下！

②我是霹靂的影迷，霹靂幽靈箭已發售了，所以貴刊能否刊出攻略呢？

③遊戲攻略是不是由貴公司親自解得的，或是由發行公司所給提供的？



①據瞭解日本原裝的Power VR卡+惡靈古堡，其售價約24000日幣，因此換算成台幣 也差不多是6000元上下，所以你看到的1350元，不是筆誤，就是另外一種卡。

②You Got it!！下期(102期)攻略就會刊出囉！

③一般攻略的撰寫，通常都是雜誌社請作家撰寫，就算攻略由發行公司提供，雜誌社也會請作家修整訂正，並加以潤飾。

(捲毛主編)

光碟讀取不靈光，難道是掛了嗎？





我在DOS下，玩98期雜誌贈品MegaDisc，我按照雜誌的指示鍵入D:再鍵入SWM可是居然無法進入界面，而且還出現下列幾行：

CDR101:Not ready
reading drive D
Abort,Retry,Fail?這到底是什麼原因，而我試過了以前的MegaDisc竟然可以，這難道是這塊光碟片壞了嗎？



沒錯，您可能猜對一半了，CD-ROM由於壓製上的穩定度問題，常會造成片子上某一特定區塊無法讀取的現象，常常會遇到雖然讀得到目錄卻不能讀取檔案的事情。請您向有訂閱軟世的朋友們借借看他們的MegaDisK在您的機器上是否可以順利讀取。

(生蠔法蘭克)

中華民國保護動物協會



養他,愛他
就不要遺棄他



我們希望在台灣這片土地上所有的人們
都能尊重每一個生命的生存權
沒有欺凌,沒有虐待,沒有次等生命
以愛建構未來,教育下一代
請關懷沉默的流浪動物,支持通過動物福利法
......
反對無責任的屠殺

創意生活 關懷文化  富峰群企業 關懷製作

感謝 軟體世界雜誌社 關懷贊助

LucasArts Entertainment Company Presents

猴島小英雄III

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

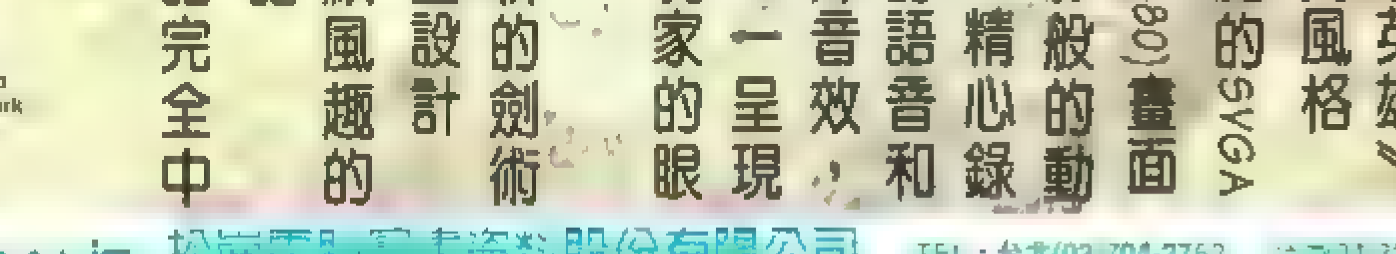


這一次主角Guybrush不僅將再次面對陰險狡詐的鬼船長理查克(LeChuck)，還得解救自己的最愛



深愛著Elaine的主角，在不知不覺中，啓動了Elaine手指上受詛咒的戒子，在一瞬間Elaine竟變成一尊黃金雕像。

你必須協助Guybrush打破在Elaine身上的魔咒，並且阻止LeChuck的邪惡計畫！充滿挑戰和歡樂氣息的冒險遊戲，等你前來探索



◆承襲了《猴島小英雄》系列風格

◆華麗的SVGA(640*480)畫面

◆電影般的動畫，精心錄製的語音和特殊音效，將一一呈現在玩家的眼前

◆全新的劍術較量設計

◆幽默風趣的對話

◆對話完全中文

LucasArts

©1997 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. The Curse of Monkey Island is a trademark of LucasArts Entertainment Company. The LucasArts logo is a registered trademark of Lucasfilm, Ltd., used under authorization.

unalis 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行



鋼鐵雄獅 II
ARMORED FIST 2
敢向21世紀最尖端的地面武力挑戰嗎？
超過35場戰役場景遍佈歐洲、亞洲、非洲及中東。
絕佳的人工智慧，小心敵人的坦克陷阱，粉碎你前進的大決心。
由NOVALOGIC所開發最先進的Voxel space 2的引擎，華麗無比的圖形等你親自見證。
可以一次控制32台友軍坦克，一起進行協同作戰。
最高可支援8人同時連線對戰。
NOVA LOGIC
VOXEL SPACE
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL 台北 (02)704-2762 台中 (04)



DRAGON DICE

在這個充滿自然與死亡的亙古大戰中
你的生存之道只有兩個
善用策略或是善用你手中的骰子！

全美最轟動的魔幻骰子遊戲搬上螢幕
讓你在電腦上參加這一場武力與魔法的大戰，華麗的畫面與震撼的音效，讓你建立龐大的帝國，
一統魔法世界，成為霸主。

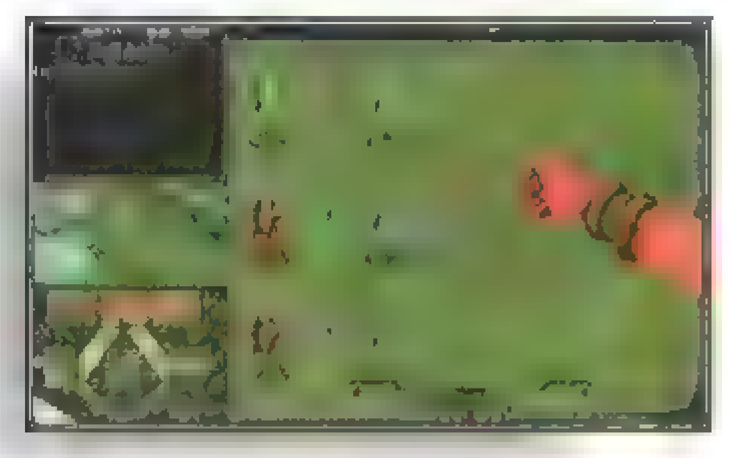


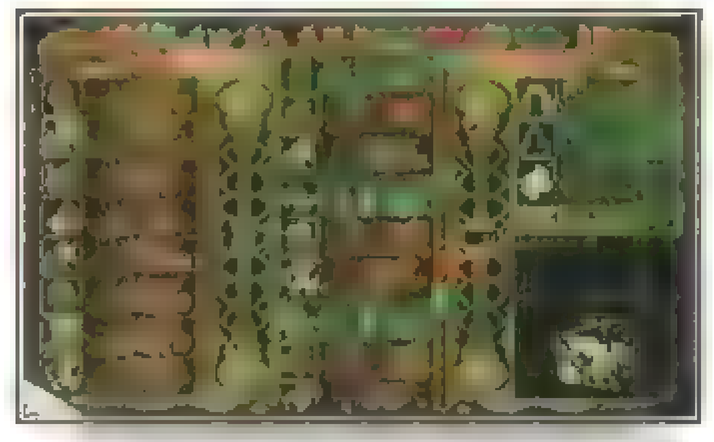


BY GAMERS FOR GAMERS.™

Designed for Microsoft® Windows®95

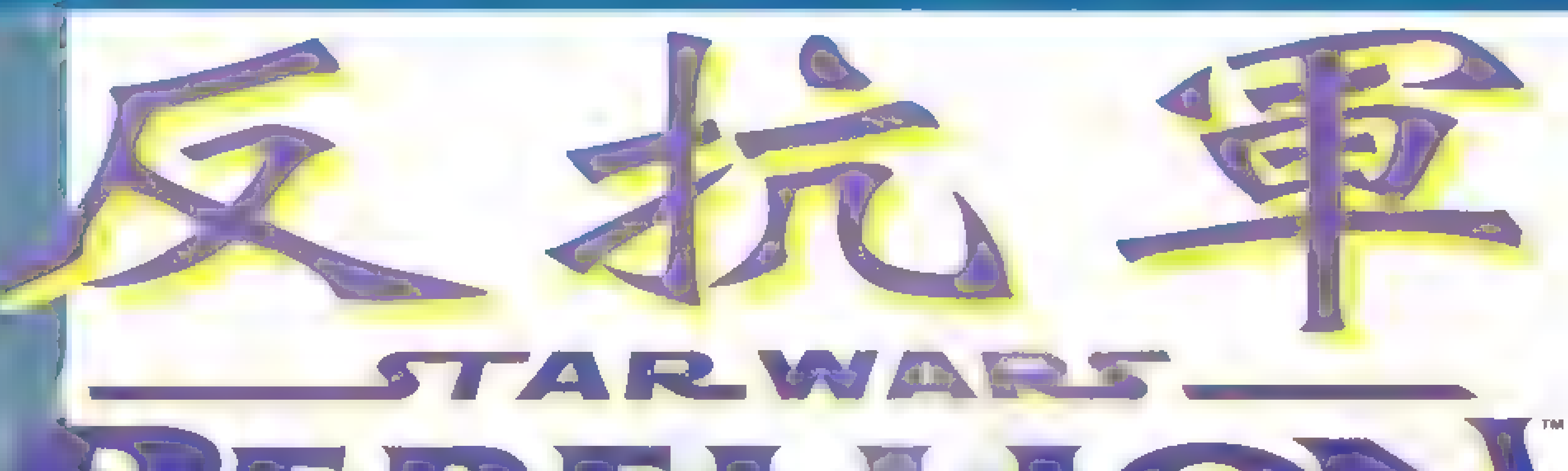
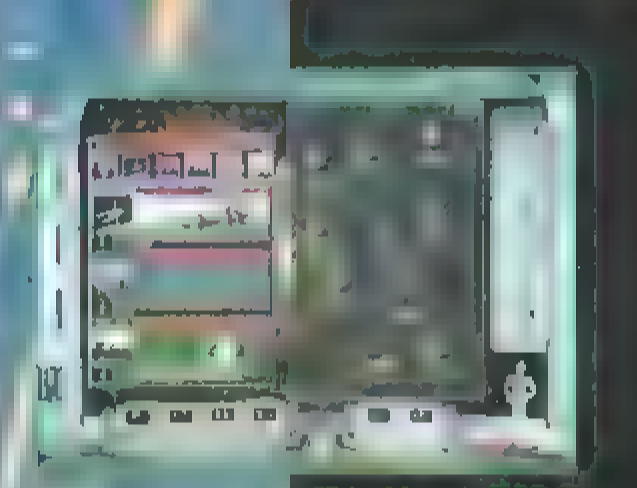
™ and ©1997 Inc. Used by Interplay Productions under license from TSR Inc. Interplay is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved. FORGOTTEN REALMS, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc.

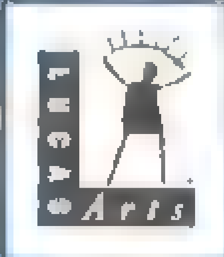






UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行


LucasArts Entertainment Company Presents
反抗軍
STAR WARS
REBELLION


魯卡斯公司第一套即時策略遊戲，帶領策略遊戲進入全新的紀元，
你必須探索所有已知的銀河系，處理緊張而刺激的星際衝突
這一切的一切，都會在即時發生
超過200個行星供你控制及探索
■星際大戰的玩家們美夢即將成真，你可以選擇命令反抗同盟軍或是帝國軍
■使用即時性的3D戰術圖形，玩者可以對每艘戰艦直接下命令，並且立即做出反應
■完全收錄星際大戰的知名主角
■支援Internet、LAN，或者是數據機連線，可以兩人同時對抗作戰
打贏一場戰爭算什麼，這次你必須
控制整個世界，統治全銀河....
TM & ©1997 Lucasfilm Ltd
rights reserved.
d under authorization.
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北 02 704 2762 台中 04 325-7900 高雄 07 336 9837 代理發行

Lucas Arts

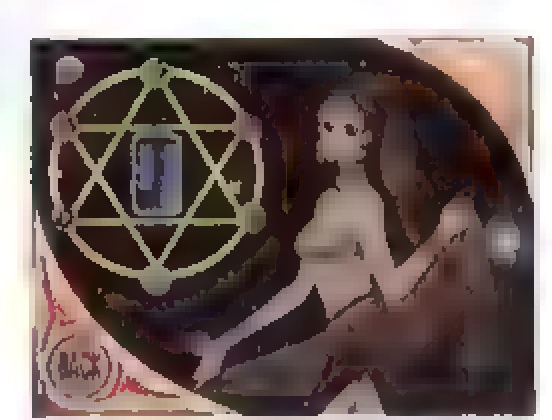
UNALIS.





游素蘭的愛情處方箋











用塔羅牌的神秘力量掌握愛情的祕密

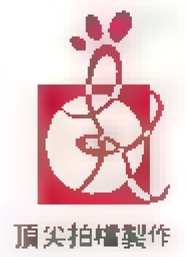
靠精靈程式的幫助，窺見成功的先機

由國內最具人氣的唯美漫畫家，游素蘭小姐精心繪製，22張精印塔羅牌，並且內附掌握塔羅牌教學漫畫手冊，讓你成爲塔羅牌的分析大師並且，加上精靈光碟程式，精彩的互動光碟，可自行輸入自己想要問的事業、愛情，精確的計算與分析，讓你情場得意，事業一路順風。

540元擁有愛情處方箋，預知人生無窮的祕密

本產品內附

* 22張精印塔羅牌一副
* 掌握塔羅牌教學漫畫手冊
* 塔羅牌解說對照手冊
* 電腦互動光碟遊戲一套



頂尖拍檔製作
747-0227

松崗電腦圖書資料股份有限公司　台北TEL:(02)704-2762 台中TEL:(04)325-7900 高雄TEL:(07)336-9837

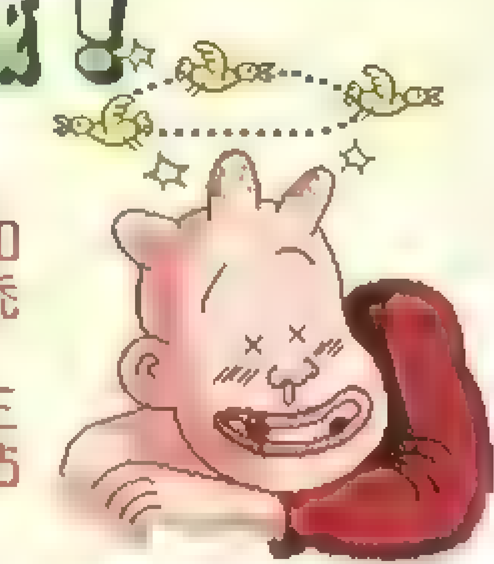






烏龍兄弟瞎攪和，綠林硬漢也瘋狂！

改編自敖幼祥漫畫原著，一部令人噴飯、狂笑不已的超喜感漫畫遊戲！



遊戲網羅漫畫中最著名的場景，如惡魔嶺、野狗山寨、石頭城、禿禿山、鐵鏈島等。

攻擊招式分爲徒手、兵器、暗器三種。每種招式都有異想天開、又貼切得令人拍案叫絕的名稱。



漫畫中的人物完全爆笑登場，除了耍寶搞怪一流的烏龍師兄弟外，尚有天山雙蹬、長眉師父、蔡捕頭、魔音教主等。

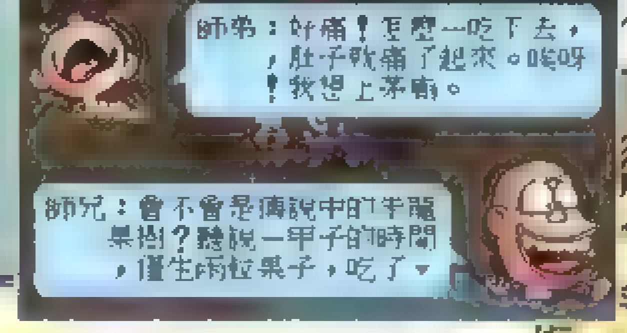
編入烏龍院半謎半逗的劇情橋段，搞笑一流，讓你忍俊不住。

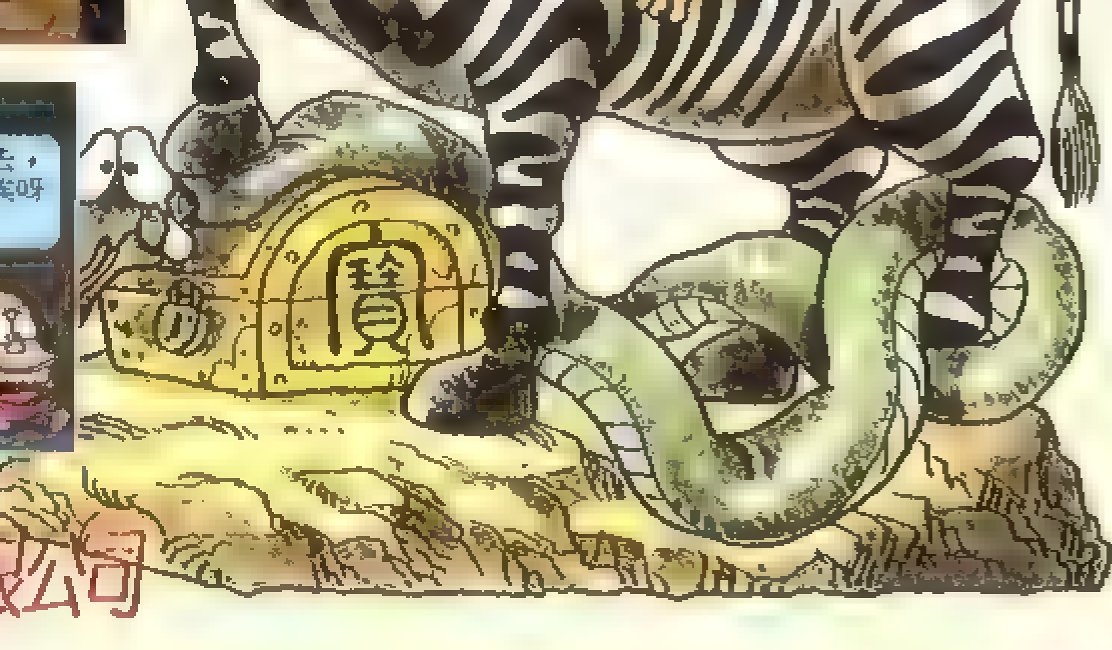
物品種類五花八門，最搞笑！













智冠科技股份有限公司


水滸傳
中國史上最痛快淋漓的一次造反行動！
令人又愛又恨又無法抗拒的俠盜生涯！
軟體世界
智冠科技股份有限公司



可知九紋龍史進如何痛擊少華山三匪又戲劇性的與匪結為摯交？
又知花和尚魯智深怎樣施巧計嚇退強娶民女的小霸王周通？
到底豹子頭林沖慘遭花花太歲高衙內陷害之後要如何復仇？
究竟那些被誣陷逼迫的好漢們是怎麼不得已的走上梁山、落草為寇？
搖搖欲墜的朝廷，揭竿吶喊的老百姓，
就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決一勝負！

【敵人之智慧】
敵方將有不少好手將沿路以強大武力阻擋你們，聰明的敵人會自動決定採主取動攻勢或在原地不動，並會伺機待在防禦效果最好的地形上，攻擊時會先攻擊他認為最弱的單位並會挑選最大射程距離，他還會自行設下埋伏點等候你自投羅網。

大伙正與官兵激烈征戰之中。

梁山泊寨外正遭官兵圍攻，兄弟們上啊！

【遊戲之類型】
戰略角色扮演可自由選擇不同的[illegible]主角人物加入梁山好漢之行列。

【場景之[illegible]】
以[illegible]大型場面，有數十道場景，包括華蔭深山及莊[illegible]山寨之中，當然還有險要水寨[illegible]，不同的地形對戰情產生[illegible]的影響，而且地物將依所發出的招式[illegible]生破壞情形，十分逼真。

【遊戲之戰鬥】
3D立體戰鬥畫面，在過場動畫後，即因事件發生而立刻於當地開始戰鬥，玩者及眾家好漢除了個人有一般拳腳、招式還有範圍不一的氣功及數十種特殊的必殺絕技，有組合攻擊動作的[illegible]技[illegible]人以上合力攻擊的合體技還有反[illegible]不同武器，有刀劍槍棍弓及火炮[illegible]中招受創或氣功發出時[illegible]有鮮血四濺或不支倒地之視覺效果。

【遊戲之進行】
玩者將可以[illegible]的伙伴入伍並齊聚梁山[illegible]中每個大型地點托[illegible]的[illegible]有其獨特[illegible]不同的個性[illegible]的[illegible]伙[illegible]
是否[illegible]。



天龍八部
傻書生翹家江湖遊
他將會有什麼樣的奇遇呢？
大理國多情又瀟灑的段王子
遨遊一局歷險，體會武俠世界的
柔情與俠義！
改編自金庸原著小說，
劇情百轉千折，
令人低迴不已！
640*480高解析的Full Color 模式。
45度角斜向3D立體畫面。
聲光效果具佳的即時戰鬥，展現出渾然天成的各家各派武功。
人物的表情生動豐富。
以各種小動畫巨細靡遺的展現主角各種動作。
畫風古意盎然，中國風味濃厚。
活靈活現的人物性格表現。
兼具角色扮演和冒險解謎兩大遊戲的精髓。
3D立體迷宮。
軟體世界
智冠科技股份有限公司



真正運用3D VR虛擬實境技術開發的司諾克遊戲！
邀請您與衆家美女妹妹一起分享打撞球的樂趣！



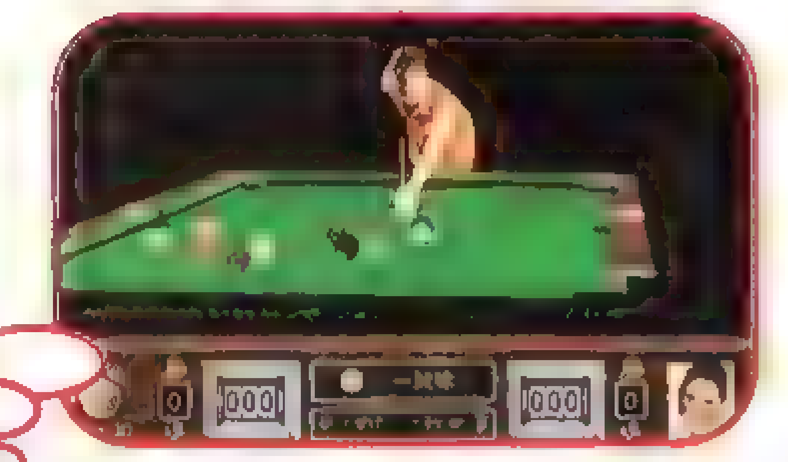
當我握住她那柔柔的小手...



我們要去打撞球！



我今天約她了！！



還好我玩過『美少女撞球』!嘻嘻！



天哪！一桿進洞！
相印．帥呀．



心簡直要飛上天了...



軟體世界
科技股份有限公司


吞食天地 III
魏、蜀、吳三國縱橫捭闔、
龍虎爭鬥的精彩奮戰篇！
一部真實闡述三國歷史的
超水準大作！
可選擇曹操、劉備或孫權為主角，共有約90關
各種不同的必殺絕招喔！
吞食天地 III
動感世界
智冠科技股份有限公司


本遊戲禁止十八歲以下購買
金瓶梅
之偷情寶鑑
李瓶兒
李嬌兒
春梅
潘金蓮
古色古香、男歡女愛
的艷情養成H－GAME
♡八年間培養西門慶成一完美男子漢，
以娶得十位美嬌娘的養成冒險H－GAME。
♡必須掌取多位超級情報，並深得女人心的男子
才能得享非常人之幸福。
♡眾女皆有其傾心所好及個人特殊事件，
並有熱戀度、忠誠度、受孕成功率、
吃味值等屬性。
♡以潘驢鄧小閒五要素，決定西門先生之
偷情成功與否，一個真正的花公子得注意
氣質、魅力、持久力、爆發力、浪漫、
金錢及口才等各種數值。
♡西門先生的養成活動有逛青樓、混賭場、
上朝面聖、泡澡堂、逛街購物、
讀書唸書、練武等。
♡多種丹藥助成花花公子大業，有火山神灰、
氣質相膚、四大天王藥膏、八面玲瓏水、
猛龍回春精等。
軟體世界
智冠科技股份有限公司



◆近百名金庸小說人物出場，包括楊過、令狐沖、喬峰、東方不敗等人。

◆包含武力、內力、輕功等各項武器、技能及特殊才藝，多樣人物屬性，日式ＲＰＧ精神，兼有養成及冒險。

◆超過１０００個螢幕大小所組成的遊戲地圖裡，座落著金庸小說各個馳名場景，如活死人墓、絕情谷、黑木崖等。

◆遊戲中有許多著名武功秘笈等你去發現及苦練，各大門派及邪魔外道的不世武功都等著你來練。

◆從一對一的單挑到多人大混戰都有，招式表現各人風格，瀟灑、凌厲兼而有之。

◆二十多名小說人物可選擇，你可和愛酒如令狐沖一起浮個幾大白，也可搭救落難的楊過，並安排他們的武功課程。

一個名不見經傳的江湖小蝦米躍登武林至尊的傳奇

軟體世界
智冠科技股份有限公司

III

天堂鳥97推出黑色喜劇大作－地獄也瘋狂

地獄也瘋狂



銷售發行
福旭國際股份有限公司
TEL (07)226-0366 FAX (07)226-6086
高雄市光華一路206號15樓之4

企劃製作
天堂鳥資訊有限公司
TEL (02)918-4877 FAX (02)918-7334
台北縣新店市民權路42巷59弄3號3F

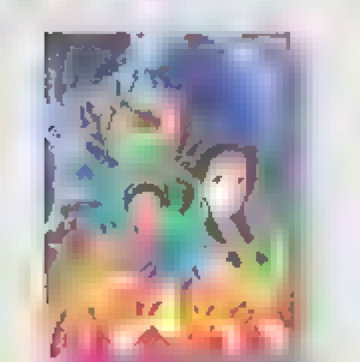
多線式曲折離奇的劇情
華麗壯觀的寫實場景
一招半式闖江湖
吃喝嫖賭不含糊

江湖傳奇人物即将登場

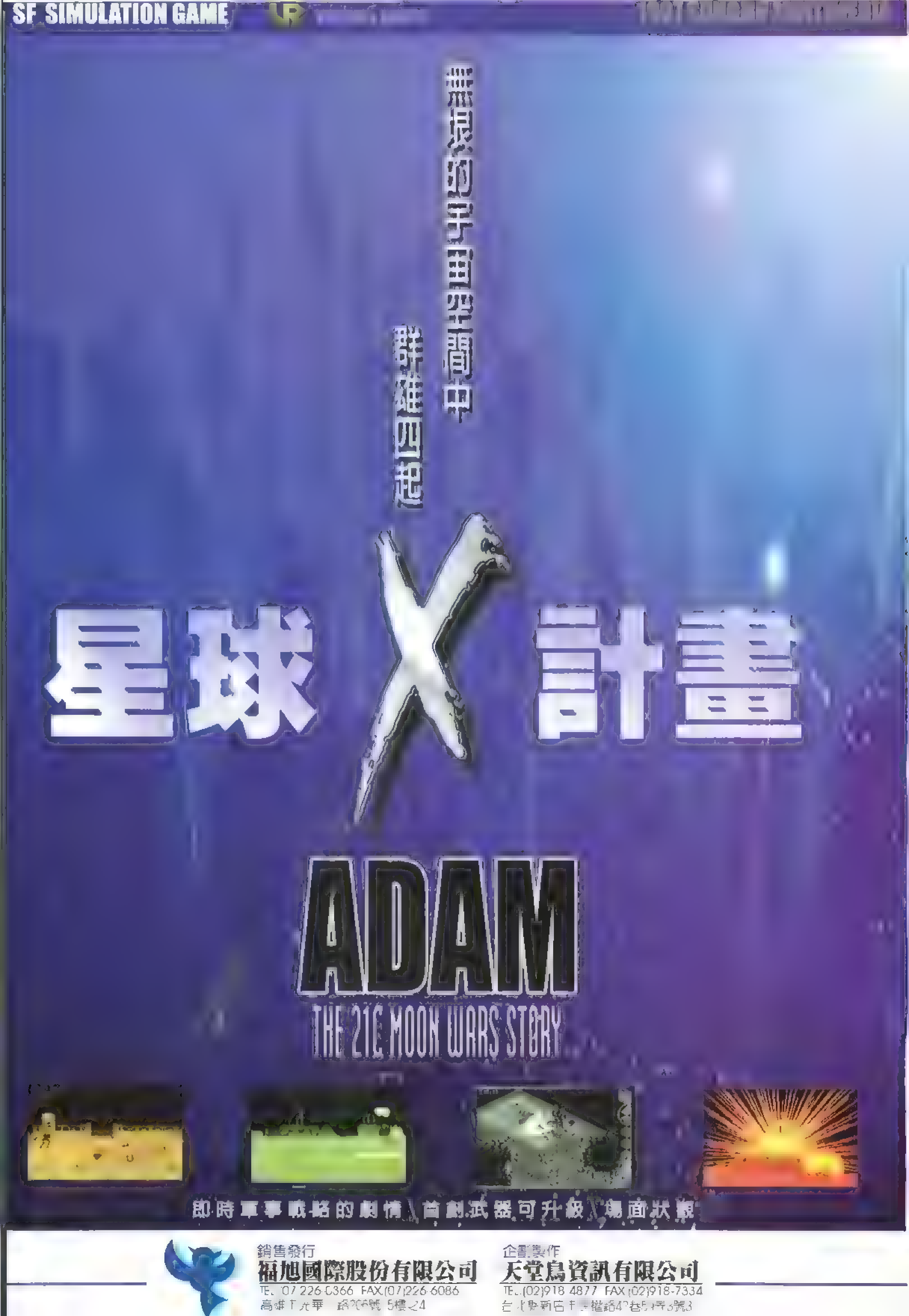
邪神

太子傳說

時勢造英雄，英雄改寫歷史，拯救黎民蒼生，
非你莫屬！熱血沸騰的時刻來臨了



最佳男主角換人做做看，天堂鳥九月強片一太子傳說
尋找男主角一名，畫下心目中的哪吒太子 ——————
—— 於86年9月底前寄至高市光華一路206號15F-4客服部


SF SIMULATION GAME
無垠的宇宙空間中
群雄四起
星球X計畫
ADAM
THE 21C MOON WARS STORY
即時軍事戰略的劇情\首創武器可升級\場面壯觀
銷售發行
福旭國際股份有限公司
TEL (07)226-0366 FAX (07)226-6086
企劃製作
天堂鳥資訊有限公司
TEL (02)918-4877 FAX (02)918-7334

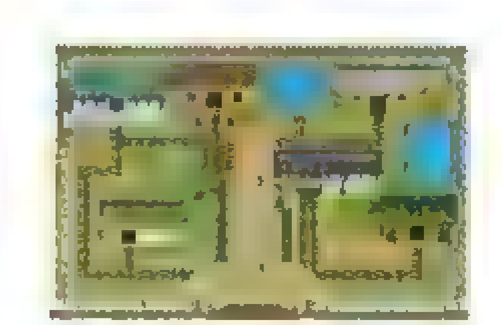
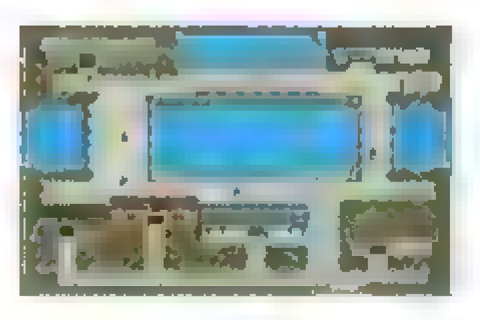
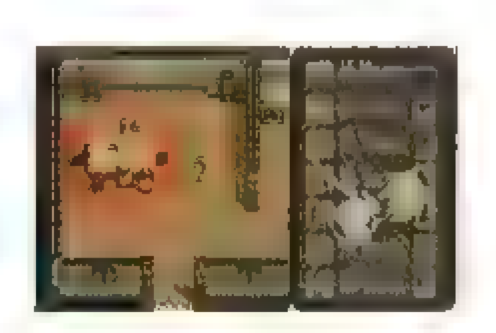
将七英雄故事的舞台
換到古代中國

七英雄外傳
王者之師

歷史上最強悍的軍團，向您撲殺而來!

秦始皇，后羿，妲己，武則天，呂布，諸葛孔明

六位歷史上呼風喚雨，不可一世的人物，穿越時空，組成最強的軍團，在一個神秘小子的率領下，即將掀起一場超越三界的時空巨戰



銷售發行
福旭國際股份有限公司
TEL:(07)226-0366 FAX:(07)226-6086
高雄市光華一路206號15樓之4

企劃製作
天堂鳥資訊有限公司
TEL:(02)918-4877 FAX:(02)918-7334
台北縣新店市民權路42巷59弄3號3F

QQ三國志

大盜之行也　天下圍攻

揭開歷史的上最瘋狂的 攻防戰役

滑稽的戰鬥畫面

精彩絕倫的突發事件

一套不按牌理出牌的爆笑 益智遊戲



銷售發行

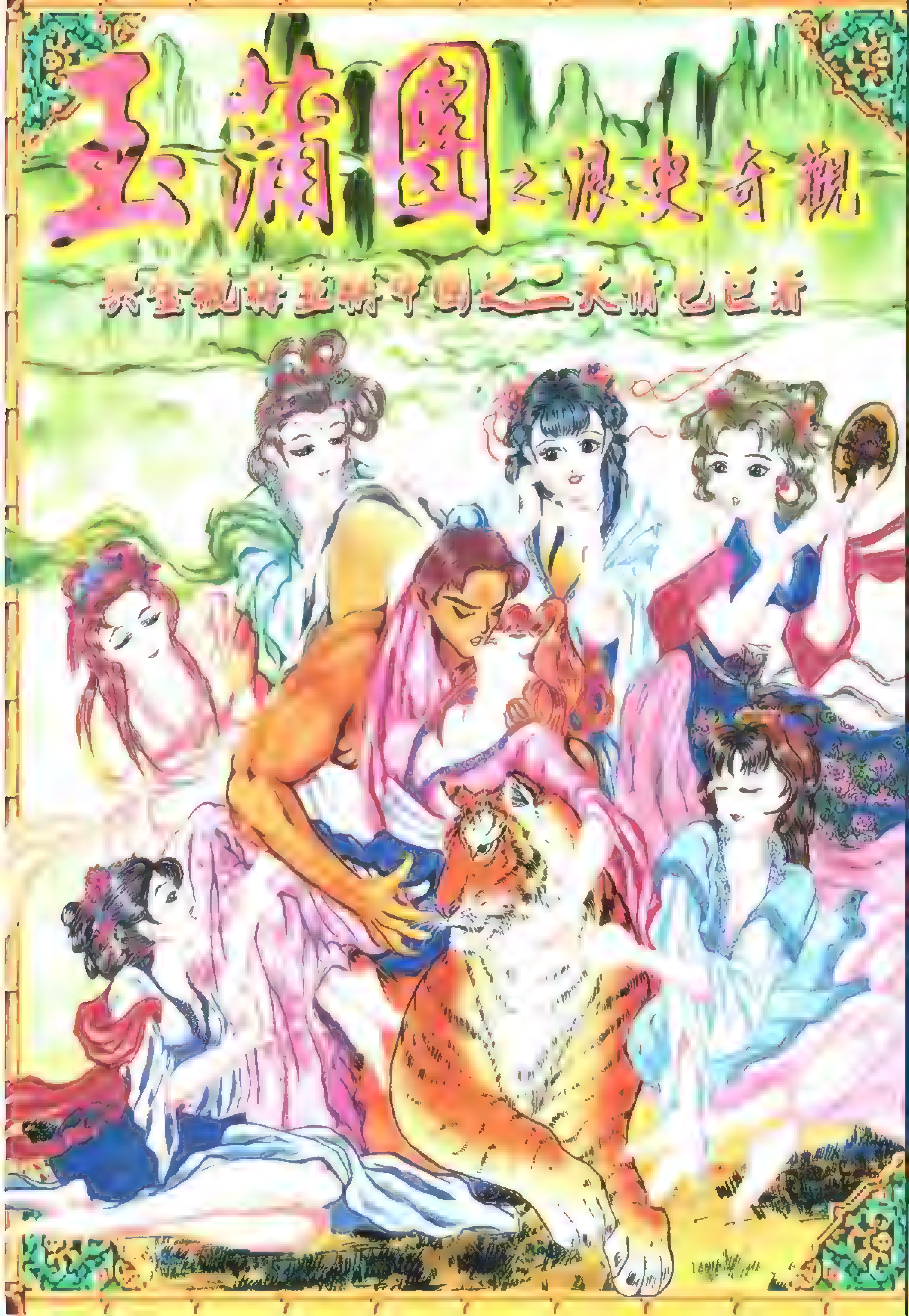
福旭國際股份有限公司

TEL (07)226-0366 FAX (07)226-6U86

企劃製作

天堂鳥資訊有限公司

TEL (02)918-4677 FAX (02)9 8-7334

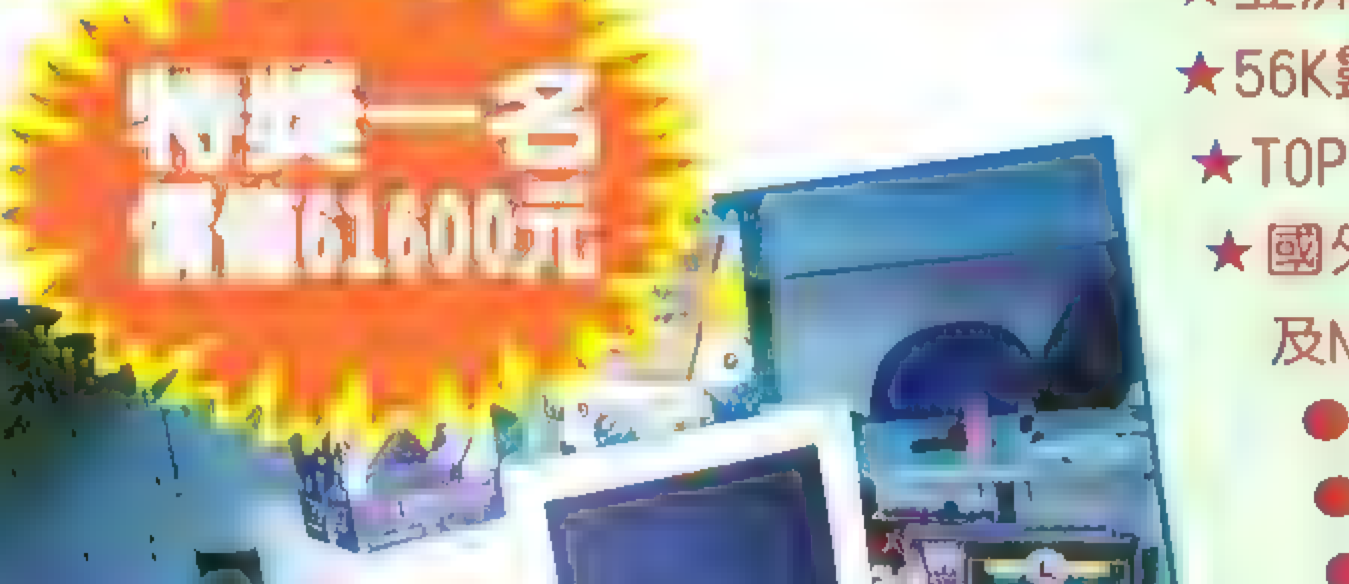

玉蒲團
之淫史奇觀


天師
鍾馗
笑閱世間 誰為人傑
豪論三界 就是鬼雄
行遍萬里江湖
蕩盡四海狂魔
華麗的3D魔法
巨大的召喚神獸
多得讓你目不暇給
最具表現力度的戰鬥界面
喜歡RPG的玩家絕對不能錯過
天堂鳥資訊有限公司

軟體世界雜誌

百期百萬獎品獎項內容公佈

特獎一名 價值61600元

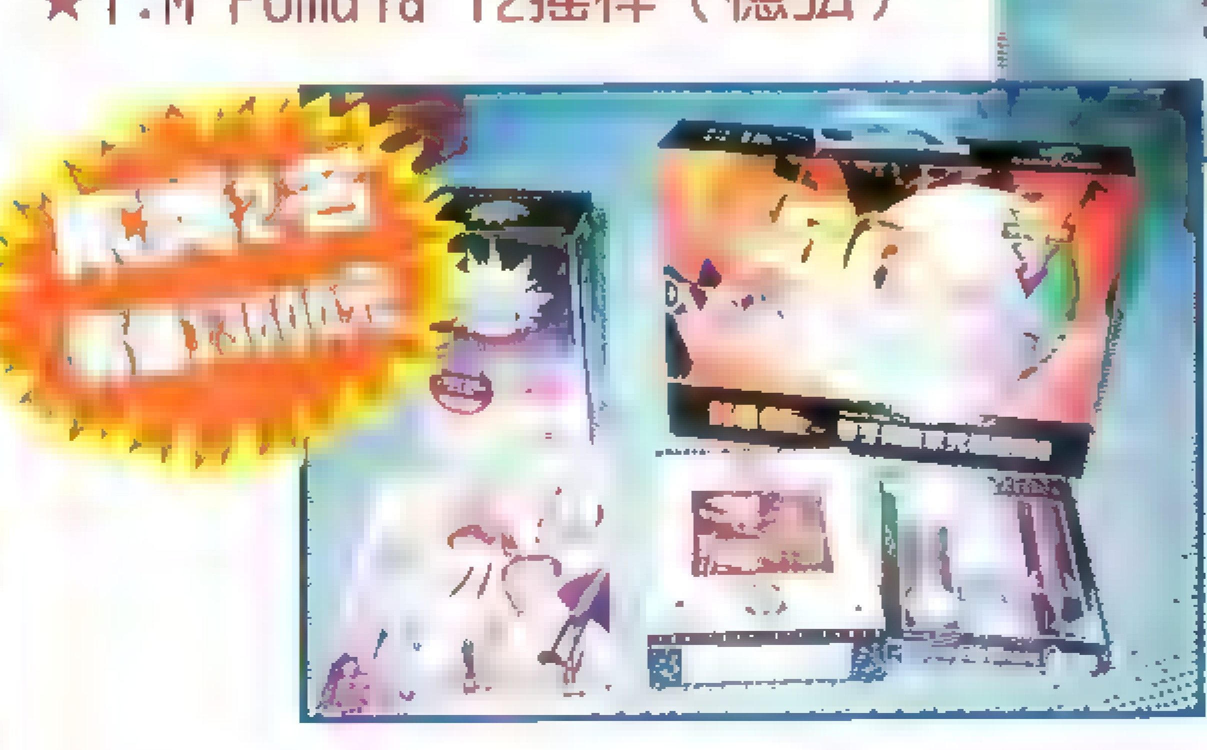


★亞洲電腦P-166（亞資）
★56K數據機（啓亨）
★TOP GUN搖桿（憶弘）
★國外原裝軟體7套（美國ORIGIN及NEW WORLD COMPUTING）
- Wage of War・Vegas Games
- Chaos Arerload
- Heroes of Might&Magic.
- Space War Ho!(New World Computing)
- AH-64D LongBow
- Ultima under World(ORIGIN)

首獎1名 價值49100元

★亞洲P-166電腦（亞資）
★國外原裝軟體3套（美國ORIGIN）
- Wing Commander Privatter
- UltimaⅦ・Wing Commander 2

★FAMILY CARD GAMES（美國New World Computing）
★T.M Fomula T2搖桿（憶弘）



★軟體世界雜誌2年份（軟體世界雜誌社）
★56K數據機（啓亨）
★WI-22ARD搖桿（憶弘）
★國外原裝軟2套（ORIGIN）
- UltimaⅦ・Wing Commander 2



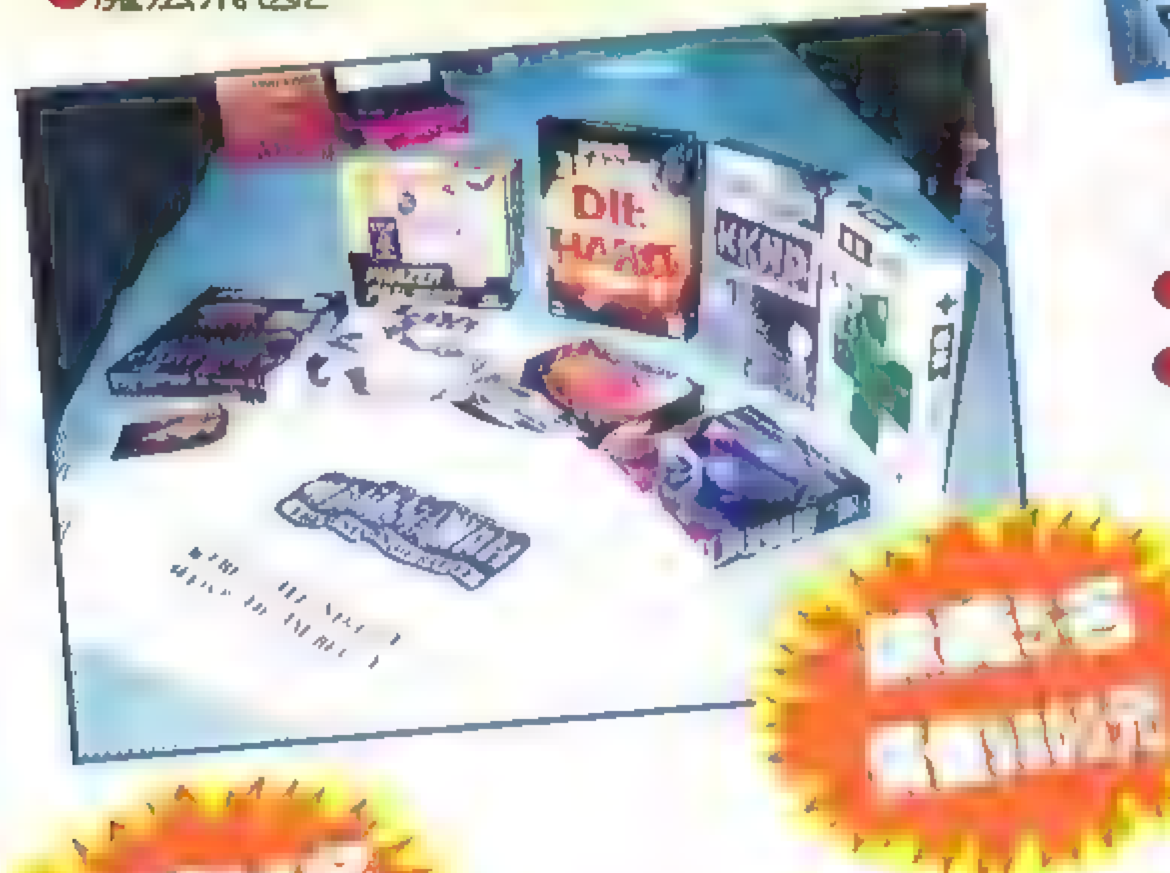
★軟體世界雜誌2年份
（軟體世界雜誌社）
★56K數據機（啓亨）
★遊戲軟體5套（憶弘）

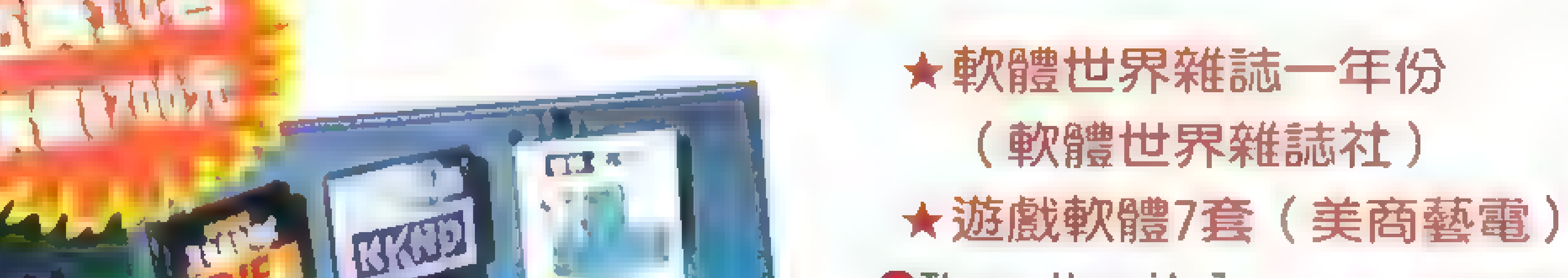
●新傲氣雄鷹　●電腦魔神
●越野冠軍賽　●狂飆飛車
●魔法飛毯2

★T.M PHAZER PAD搖桿（憶弘）
★遊戲軟體7套（美商藝電）

●Theme Hospital　●NFS2
●NBA Live '97　●ID4
●Die Hard　●KKND
●DK英文版

★T-恤（Activision）
★互旺（微電腦傳真光碟）





★軟體世界雜誌一年份
（軟體世界雜誌社）
★遊戲軟體7套（美商藝電）

●Theme Hospital　●NFS2
●NBA Live '97　●ID4
●Die Hard　●KKND
●DK英文版

★T-恤（ORIGIN）

★遊戲軟體8套（世紀縱橫）

●赤日　●血烙的蝕板
●飛越死亡線　●粉紅頑皮豹
●阿痞正傳　●聖戰物語
●星際毀滅者　●擬真足球

★3D紀念光碟（互旺）
★休閒帽（New World Computing）



軟體世界 雜誌

百期百萬獎品抽獎活動現場

★遊戲軟體6套

（第三波）

●古墓奇兵

●驚爆實感賽車

●烽火連天　●洛城警網

●企鵝闖通關●火線攻擊

★簽名照（ORIGIN）



★遊戲軟體6套（互旺●憶弘●富峰群）

●十項全能　●魔法門之英雄無敵

●格鬥殺神　●瘋狂大車拼（互旺）

●私掠者２－黯星梟雄（憶弘）

●魔法風雲會（富峰群）

★多媒體光碟組（頂尖拍檔）

●世界欣賞名畫　●台北愛情故事

●星座占卜　●百無禁忌

●圖解日語初級篇

★休閒帽（New World Computing）



★遊戲軟體5套（松崗）

●新世界爭霸戰　●模擬天堂

●天族地轉2　●恐龍快打

●明星職棒3

★休閒帽（Nova Logic）

★PC DIY雜誌一年份

10獎 20名 價值4100元

★遊戲軟體3套（智冠）

●魔島大富翁　●三國英雄傳

●[illegible]

★軟體集錦光碟（桃園大都會）

★簽名照（ORIGIN）

11獎 20名 價值4000元

★遊戲軟體5套（美商新美）

●新毀滅巫師　●北海大爭霸

●末日大戰　●電腦龐克

●[illegible]

★休閒帽（ORIGIN）

12獎 20名 價值3900元

★遊戲軟體5套（智冠）

●金庸群俠傳　●三國演義 II

●霹靂幽靈箭　●超級四川省

●[illegible]

★簽名照（ORIGIN）

13獎 20名 價值3700元

★遊戲軟體4套（第三波）

●卡通總動員　●超速任務

●洛克人Ｘ３

●超級快打磚塊２ Turbo版

★簽名照（ORIGIN）

14獎 20名 價值2700元

★遊戲軟體3套（互旺）

●魔星大戰略　●魔龍帝國３

●電光上尉

★簽名照（ORIGIN）

15獎 20名 價值2600元

★遊戲軟體4套（旭光）

●藩寇雄師　●異星突擊

●帝國霸業　●虎將神兵

★簽名照（ORIGIN）

16獎 20名 價值2400元

★遊戲軟體3套（憶弘&富峰群）

●百戰天蟲（憶弘）

●我愛動物　●日蝕（富峰群）

17獎 20名 價值2200元

★教育軟體2套（互旺）

●丁神父英語Ⅰ●丁神父英語Ⅱ

★遊戲軟體1套（新意）　●戰魂

★簽名照（ORIGIN）

18獎 20名 價值2000元

★RUN PC雜誌一年份

★簽名照（ORIGIN）

19獎 30名 價值2900元

★遊戲軟體3套（松崗）

●新世界爭霸戰　●模擬天堂

●天族地轉2

★畫冊（花道）●[illegible]畫冊

20獎 80名 價值2400元

★遊戲軟體3套（美商新美）

●新毀滅巫師、北海大爭霸、末日大戰

21獎 30名 價值1600元

★遊戲軟體2套（松崗）

●恐龍快打、明星職棒3

★T-恤（New World Computing）

22獎 50名 價值2000元

★遊戲軟體2套（大宇）

●魔神戰記2、台灣16張麻將

★Keychain（鑰匙圈）

23獎50名 價值2000元

★遊戲軟體2套

●仙劍奇俠傳2、大富翁3

24獎 50名 價值2000元

★遊戲軟體1套（富峰群）

●[illegible]

★微電腦光碟年鑑2（互旺）

★神秘塔羅牌進階（尖端）

25獎 50名 價值1400元

★遊戲軟體2套（新意）

●絕地、幻世奇譚

26獎 80名 價值1600元

★遊戲軟體2套（美商新美）

●電腦魔克、極速大賽

★MDK胸章（Shiny Entermainment）

27獎 100名 價值1900元

★遊戲軟體2套（互旺&新意）

●毀滅戰神（互旺）

●武林爭霸之英雄帖（新意）

★明信片（新意）

28獎 100名 價值1800元

★遊戲軟體2套（光譜）

●危機特勤組、砰砰樂園

★海報（花道）●幽遊白書海報

29獎100名 價值1400元

★遊戲軟體2套（宇峻）

●超時空英雄傳說I、超時空英雄傳說II

★休閒帽（Nove Logic）

30獎100名 價值800元

★遊戲軟體1套（弘煜）●熾天之翼

★海報（弘煜）●熾天之翼海報

普獎200名

★滑鼠墊（第三波）●洛克人X3滑鼠墊

[illegible]10名

★暗黑破壞神T-恤（松崗）



泡泡龍
後再創TV TO PC鉅作
Super Dog Story
狗子阿利
暢銷漫畫改編成TV
GAME 的PC版
超級瑪利的小狗子
漫畫+音樂+TV GMAE
97年秋冬最佳娛樂軟體
史上最賤的狗道場
在陰森的遊戲場中
有奇幻迷宮,恐怖鬼
怖世界,小狗子如
何扮演不同角
色,使出
最賤的招
式,面對衆多敵
人,闖過重重機
關……………
本廣告所提及之產品名及商標皆歸屬該公司所有
製作發行
龍太師
總代理
集品資訊
製作
龍愛科技
發行
尖端出版
音樂
可登音樂
法律顧問 順昇法律事務所

紅樓夢

已上市 熱賣中

一群美女伴你玩遊戲

繼"俄羅斯方塊"之後．．．

再度風靡全球的遊戲

豐富的人物造型，多變的美女表情，人物動作超過500種

老少咸宜，令人愛不釋手，值得一玩再玩的遊戲

遊戲中真人配音，更具臨場感

精緻的CD音質，享受聽覺新震撼

史上最大超連鎖對戰遊戲

可選擇單打或兩人對打

使用搖桿遊戲更好玩

誠徵
程式、美工、企劃
意者寄歷、照、傳至
龍愛科技 人事室

行銷企劃．專業發行
知道國際 國際知道
電腦軟體 圖書 電子書

總代理：知道國際事業集團

製作發行：

龍愛科技有限公司
LONAI TECHNOLOGY CO.,LTD
台中市北區英才路396號4F之A2
TEL: 04-3107066 FAX: 04-3107068


繼「英雄聖戰」後一九九七創世鉅作
全新加料登場與您相見
聖戰風雲錄
動人肺腑的深情史詩
悲壯泣血的聖戰末世錄
劍與魔法的神秘世界
期待您來解開它的面紗



華麗的魔法特效



召喚古代勇者的魂魄



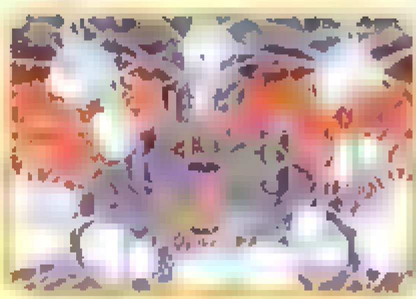
傳說中的魔眼幻月擊



看我女神聖光的攻擊



無敵超級雷電霹靂擊



電光火石的大場面

各種新奇特殊的玩法



[illegible]



可將物品公開拍賣



[illegible]



[illegible]



競技場內修練武功

精彩的故事內容，一片相當二片容量



勇闖賊窟，英雄救美



海上遭到怪物攻擊



[illegible]



武神降臨，魅力凡人無法擋



武神的後繼者

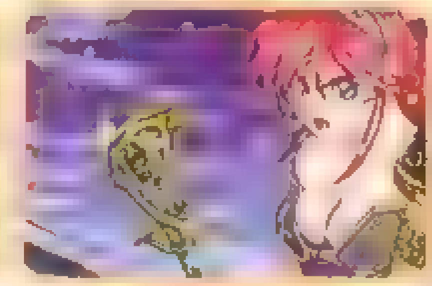
精製細膩的動畫，更增添遊戲性



傳說之劍出鞘
妖魔鬼怪那逃



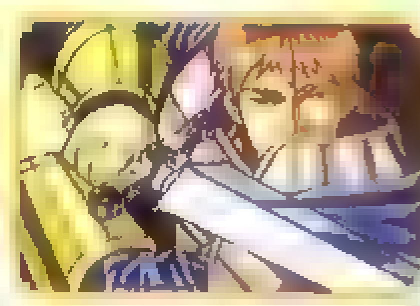
楓葉夢幻森林
良人祈求神明



雪花片片飄落
大地即將染紅



妳迷人的眼中
帶有多少感傷



[illegible]
忠心義膽誰知

●本廣告所提及之產品名及商標各皆隸屬該公司●



製作發行：梵太師電腦圖書有限公司

總代理：集品資訊有限公司

研發：美夢成真工作室

法律顧問 順昇法律事務所

震撼!!

本年度最棒的即時戰略遊戲……

唯一的缺點就是—

「好的無話可說」

~監姆·拔克斯~

光明VS黑暗之爭

這次他不用指揮那些機器、怪物了

Angel Warrior



歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD

台北縣永和市中和路345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424

17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL.(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw

徵 （文筆流暢、略懂程式、DP、對GAME製作有高度興趣者）


歡樂盒即時戰略系列之一
Real Time Simulation
全程中文語音
中文版
巾幗不讓鬚眉!!
聖戰即將開始!!
耗時兩年之久傾全力製作之全3D遊戲
國人的驕傲與榮耀!!
國內自製遊戲真正揮軍國際市場!!
就從『三國列傳』、『天使帝國』開始!!
台灣、日本、美國、韓國即將正式發行上市!!
好消息!!!
淺顯易懂的圖形介面 清晰專業的全程語音
精緻華麗的流暢動畫 悠揚動聽的背景音樂
次元召喚的超級兵種 別出心裁的造形建築
買歡樂盒遊戲產品就送同級生Ⅱ
十六位女主角系列珍藏原子筆，
請密切注意歡樂盒的各項遊戲產
品，不要錯過喔！
即將帥氣亮出的星　南川洋子
Angel Warrior
GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231 6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
歡樂盒
GAME BOX
COPY

古靈精怪的韋小寶如何在一夜之間練成絕世武功，又如何騙到五位如花似玉的老婆呢？

繼轟轟烈烈的鹿鼎記之後，對於遊戲裡韋小寶的幽默對話及遊戲人間的態度是否猶待且意猶未盡呢？為配合玩家，歡樂盒又一傾力製作『鹿鼎記Ⅱ— 神龍教』

神龍教

歡樂盒角色扮演系列之

ROYAL TRAMP Ⅱ Computer program © 1997 Game Box company Ltd. All Rights reseved Used under Authorization.

ROYAL TRAMP Ⅱ is a trademark of win's Movie Production & I/E Co. The Game Box Logo is trademark of Game Box Company Ltd.



歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL (02) 231-6454
FAX : (02) 231-6424

GAME BOX CO., LTD
17F NO.345-1.CHUNG HO RD
YUNG HO.TAIPEI. TAIWAN R.O.C
TEL (02)231-6454
FAX:(02)231-6424 E Mail-gamebox@tpts5.seed.net.tw

美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA. 92024
U S A (760)944-1492



悲情血舞！

勝利不一定屬於正義的一方

禁軍教頭的英雄柔情
無名女俠的俐落身法
龍門妖婦的風騷神韻
韃子屠夫的絕世刀法

新龍門客棧

Role Playing Game

險惡的朝廷鬥爭及江湖恩怨吹出了陣陣的腥風血雨；
矛盾的公理正義與兒女私情編織了段段[illegible]英[illegible]端



GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424



過去在黑暗魔法被封印之時，封印者的預言‧‧‧‧
擺脫不了命運枷鎖的英雄世家‧‧‧‧
為最愛不惜犧牲自己性命的摯愛‧‧‧‧
刻劃出最扣人心絃的角色扮演遊戲！！！

失落的大地

The Story Of ATRIA Land

全程中文語音
中文版

©Copyright 1997 JAMIE/GAME BOX Co., LTD



歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL：(02) 231-6454
FAX：(02) 231-6424

GAME BOX CO., LTD
17F.NO.345-1.CHUNG HO RD.
YUNG HO.TAIPEI. TAIWAN R.O.C
TEL：(02) 231-6454
FAX：(02) 231-6424

美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA 92024
U.S.A (760)944-3492

徵 全國經銷商、企劃
（文筆流暢、略懂程式、DP，對GAME製作有高度熱忱者）


「EIMMY」冒險故事就要展開了，要救出身現危機的弟弟，榮美必須使出渾身解數，從女子高校生、看護婦到洋鏡館的女服務生，簡直比招考電視台演員還費工夫。
18
愛咪正身陷危機！！
這身體已經不屬於我的了・・・・
配備
機種486DX以上
記憶體8MB
顯示卡SVGA相容卡
音效卡CD音源
CD-ROM 2x以上
全程日語發音
中文版
PLEASE DON`T CALL ME
EIMMY 愛咪
© Copyright 1997 HIMEYA/GAME BOX
COPY
GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
歡樂盒
GAME BOX


霹靂幽靈箭
來自奇詭天外之人物
齊聚另類難測之武林
險中帶險！幻中帶幻！
誰的陰謀得逞？
又有誰才是真正的強者？
○迷離未卜的冒險＋變化莫測的養成＋完全扮演布袋戲英雄○

人氣一番金光布袋戲最佳改編
超科技魔幻效果角色扮演異作





- 特別邀請大霹靂公司號稱「十里車書」之黃強華先生匯集資料及「八音才子」黃文擇先生原聲配音。
- 六分鐘片頭動[illegible]全在霹靂虎尾棚重新剪輯拍攝，真布偶加爆破特效描述三教[illegible]大戰魔魁實況。
- 完全來自[illegible]提供之布偶人頭，包括霹靂英雄榜上風雲人物，爭議最[illegible]真、最酷的葉小釵、最佳情人亂世狂刀等人，每一仙都[illegible]，造型、動作、武功招式、說話習慣，甚至眼波流轉，都[illegible]。
- [illegible]難料、完全超越邏輯的劇情演進，究竟誰是奪取武林至寶——霹靂幽靈箭呢？是七重冥王、血道天宮、魔魁之女、非凡公子，還是不滅魔域的弟子們？隨著玩者扮演的素續緣，自父親素還真亦實亦幻的半遁隱後，一步步揪出暗伏武林的絕大陰謀。
- 數十道變化不一的場景，最可怖的魔域幻境正等待著玩者的光臨。
- 人物皆有紫微、[illegible]、白虎、朱雀、玄武等五種不同體性，根據不同體性還有上[illegible]冶煉元靈、修煉武功走向的方式，玩者可以養成[illegible]人物[illegible]用於戰鬥中。
- [illegible]招式[illegible]原人物所擁有之武功，如素還真之[illegible]半壁山河[illegible]戰鬥招式[illegible]氣貫千[illegible]

軟體世界
智冠科技股份有限公司



親愛的你應該要會很多……

姿勢！POSE！酷ㄙㄟˋ！

上台要POSE、打架要酷ㄙㄟˋ、

女人要很多姿勢！

你應該會很多才能兼顧你的面子

啓亨遙控顯示卡 PC-TV7

提供很多姿勢！！

一卡多姿勢：
- 視窗加速
- 電視
- 播放 MPEG
- 動靜態影像捕捉
- 無線遙控
- 可輸出到電視
- 具雙影像，視訊會議功能

想擁有

啓亨遙控顯示卡 PC-TV7 的超～感受

請尋找其它啓亨廣告……

啟亨遙控顯示卡 PC-TV7

啓亨遙控顯示卡 PC-TV7豪華版

建議售價：3,999元 (未稅)



啓亨股份有限公司

台北市羅斯福路二段35巷13號

啓亨有限公司 香港分公司

香港九龍灣臨業街南豐商業中心910室 TEL: 852-27570102

經銷商諮詢專線：886-2-3952229 · 啄木鳥客服專線：886-2-3212562 · BBS: 886-2-3570736

E-mail: info@www.triplex.com.tw · http://www.triplex.com.tw